# 3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



# 掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.111

专题企划

## 黑白世界 缤纷的梦

Gameboy诞生20周年纪念





走近业界

## 王国之心 358/2天 制作人访谈

特快专递

由我制造 [NDS]

风云！大笼城 [NDS]

X战警前传 金刚狼 [PSP]

永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁 [PSP]

攻略透解

## PSP Persona

## NDS 龙珠改 赛亚人来袭

## NDS 迷宫与水坝

口袋光环收录《MHP2G》 训练所任务 讨伐演示

# 掌机王SP 幸运大抽奖

**参与方式：**只要在2009年6月9日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第113辑上公布，敬请关注。

## 一等奖




SCDSO烧录卡 2名




EZ5i烧录卡 2名




M3DSR烧录卡 2名

## 二等奖




SC-miniSD烧录卡 1名




SC-SD震动版烧录卡 1名



BTP-6389 北通动力堡垒外挂电池 2名



BTP-6366 北通魔方炫音线控耳麦 1名



BTP-6367 北通灌电金刚通用直插电源 1名

## 三等奖



北通电池组 BTP-6266 1名



北通二代直插座充 BTP-6369 1名



北通水晶盒 BTP-5355 1名



北通移动音箱 BTP-6387 1名



北通碎斑主题布挎包 BTP-5530 1名



北通Q仔方格主题EVA包 BTP-5531 1名

**本次活动赞助厂商及网站**

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com 威奥数码娱乐
威奥数码娱乐综合网站

ezflash
EZflash小组







龙漫电玩

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

狼来了！



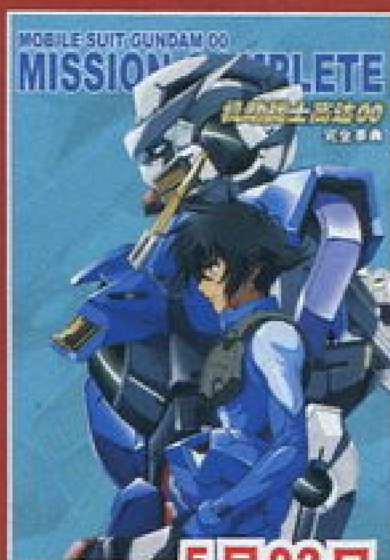
# 新书特搜 NEW BOOK

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

## 机动战士高达00 完全事典

**160页16开精装特辑＋典藏音乐CD**

去年及今年最热动画作品——《机动战士高达00》典藏资料档案集登场，2307-2312年，第一季＋第二季发生的故事完全收录，更有监督水岛精二和编剧黑田洋介的亲自解说，动画世界观及机械设定、未公开插画，主要制作阵容访谈等精彩内容，是《机动战士高达00》FANS的必收之书。除此之外，随书还将附送动画的精选CD，供您倾听欣赏。







5月23日 全国上市

## 口袋玩家 VOL.19

**224页全彩32开＋动画DVD**

**超值精美赠品：海皇牙屏擦**

本辑《口袋玩家》我们将带来《口袋妖怪 金·银》重制版《心金·灵银》的特别报道，同时为大家补完《空之探险队》的全部攻略和研究，并跟进报道2009剧场版的最新消息。传统栏目“口袋漫画”、“研究所”、“口袋小说”等继续为大家奉上精彩！

更多精彩内容，尽在《口袋玩家》！







5月28日 全国上市

## PS3专辑 第5辑

神机资讯、大作情报、精彩专题、蓝光导购、攻略研究……一个都不少！《恶魔之魂》、《交叉利刃》完全攻略；《如龙3》、《白骑士》、《生化5》深入研究；另有《小小大星球》、《GTA4》等十款游戏的奖杯心得。数据DVD内容改版，除高清视频、壁纸、PS3主题以及音乐之外，还将收录原画设定资料、高清MV等内容，不容错过！







5月28日 全国上市

## 坂本真绫2009个人演唱会

**演唱会及特典DVD×2＋全彩别册**

本专辑收录了知名声优歌手坂本真绫今年在日本东京举办的演唱会实况影像，除了最新专辑《读风》中的几首佳作之外，早期名曲自然也是必不可少！特典盘则包含了坂本真绫在各地举办演唱会时的珍贵花絮影像。附赠的全彩别册更将带您回顾她的每一张作品。集坂本真绫出道14年以来的歌唱事业之大成，身为她的fans，请一定不要错过！







5月下旬 全国上市

## 游小说 第26辑

改版前特大号——《游小说》第26辑奉上，全书300余页、三十余万字的篇幅带给您最大的阅读享受。《生化危机5》、《潜龙谍影 自由之子》、《影之心Ⅱ》三大经典小说；《生化危机 空白玫瑰》、《前线任务5 艾尔莎》两大受好评官方小说——五大连载全部都将在本期完结，让您一次看个过瘾。此外，敬请各位期待《游小说》第27辑的全面改版！



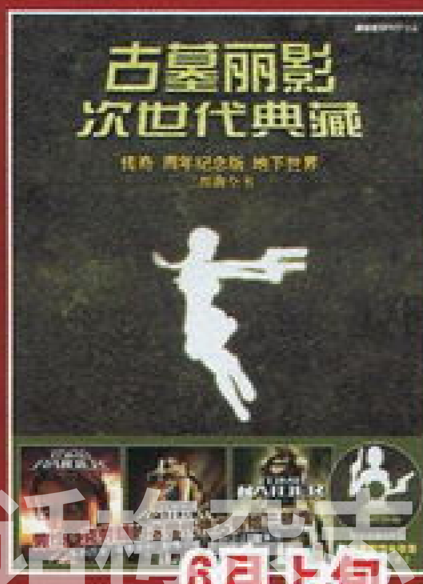




5月下旬 全国上市

## 古墓丽影次世代典藏

游戏光环DVD荣誉出品，手册收录“传奇”、“周年纪念版”、“地下世界”三部次世代作品，全资料，剧情小说，以及系列历史、开发内幕等多份“《古墓丽影》系列”背后的故事。光盘收录三部曲全剧情影像，预告片合集、开发访谈、以及劳拉模特等珍稀影像。是各位“古墓饭”绝对不可错过的珍藏之作！







6月上旬 全国上市

# 本辑特别关注

已经一年过去了，但是5月12日这个日子却让人无法忘记。现在还清楚地记得看到震区传回的照片时全身发抖的感觉，仅用悲痛二字无法完全形容当时的心情。最近看新闻，大多是关于灾区重建的好消息，一些原本的废墟上现在也立起了新的建筑。

不过对于生活在那里的人们来说，现在的日子也不好过。有人说，想想这一年来的经历，才知道一年多以前平静的生活其实是多么的幸福。虽然目前重建工作正在顺利进行，可是想回到那种平静的日常生活可能还需要很长很长的时间。

以上是和一位灾区籍朋友长谈后的感受。愿他们能再坚强一些，努力重新创造自己的生活。

盲先知

攻略透解

## Persona PSP

P116

完全剧情攻略
超详尽系统指南
关键词深度解析
隐藏要素一举公开

Persona

Be Your True Mind!

攻略透解

详细系统介绍
人物技能解析
剧情流程攻略

P70

新的“龙珠”传说在NDS上展开

## 龙珠改 赛亚人来袭 NDS

完全攻略

攻略透解

P96

详尽系统介绍
流程攻略
全职业解析

ダンダム
DUNGEONS & DAM

另类的迷宫RPG

## 迷宫与水坝 NDS

专题企划

## 黑白世界缤纷的梦

Gameboy诞生20周年纪念

P44

让我们跟随记忆
一起回顾带给我们无数快乐的Gameboy




# 掌机王SP VOL.111



本辑赠品
《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》随意贴



美术总监：吴 松


主 编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：（023）63658933
读者服务：（0931）4867606
印 刷：深圳佳好印务有限公司
发 行：（0931）4867606
开 本：32开 138毫米 X 210毫米
版 次：2009年5月第一版
印 次：2009年5月第一次印刷
印 张：6
印 数：0001-3500册
字 数：220千字
出版日期：2009年5月
定 价：9.80元
书 号：ISBN 978-7-89476-153-8


## 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

# CONTENTS 目录



## 游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

| | |
|---|---|
| ACT | 动作游戏 |
| A・RPG | 动作+角色扮演游戏 |
| AVG | 冒险游戏 |
| A・AVG | 动作+冒险游戏 |
| ETC | 其他类游戏 |
| FPS | 第一人称视点射击游戏 |
| FTG | 格斗游戏 |
| MMORPG | 大型多人在线角色扮演游戏 |
| MUG | 音乐游戏 |
| PUZ | 益智类游戏 |
| RAC | 赛车游戏 |
| RPG | 角色扮演游戏 |
| RTS | 即时战略游戏 |
| SLG | 模拟/战略游戏 |
| S・RPG | 战略角色扮演类游戏 |
| SPG | 运动游戏 |
| STG | 射击游戏 |
| TAB | 桌面游戏 |

## 机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

| | |
|---|---|
| GBA | Game Boy Advance，Nintendo公司出品 |
| iDS | iQue DS,神游科技有限公司出品 |
| iDSL | iQue DS lite,神游科技有限公司出品 |
| Multi | 指某游戏对应多种游戏平台 |
| NDS | Nintendo DS，Nintendo公司出品 |
| NDSL | Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| GBM | Game Boy Micro，Nintendo公司出品 |

# 掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

HARDWARE 硬件

## PSP GO？PSP后续机种传闻再袭

PSP4000？PSP2？关于索尼新掌机的传闻可以说从一进入2009年开始就从未中断过。日前，又一则“看起来十分可信”的新型PSP传闻再度传遍了业界。

日前，国外著名电视游戏媒体1UP爆出消息，称根据他们掌握的“可靠”情报，新PSP的将被命名为“PSP Go”。据悉，在最新一期的“at1UP”广播节目中，1UP编辑透露说索尼已经准备好公布这个名为PSP Go的后续机型，一部分媒体和业内人士已经看到过实际的样机。据1UP描述，PSP Go确实使用了之前传闻的滑盖式设计和触摸屏，屏幕的像素数将由之前的480×272提高到800×480，此外PSP Go确实将取消UMD光驱，一方面是为了缩小主机的体积、减少耗电量，更主要的也是为了配合索尼进一步推广PSN游戏下载业务。1UP方面称就现阶段情况来看，PSP Go预计将于今年秋天同时登陆日本和北美市场，最晚不会超过今年圣诞，1UP称索尼届时将通过PSN推出100款PSP游戏供玩家们下载。

这则消息应该说是“相当劲爆”又看起来有模有样，所以消息一经传出，整个业界可以说都“炸开了锅”。不知是否迫于索尼方面的压力，1UP一度暂停了广播的下载并删除了有关新机型的报道。而对于此，索尼方面表示“并不发表评论”。



假想图

SOFTWARE 软件

## 十年新生，众望所归，《口袋妖怪 金/银》重制版公布

2009年5月8日，任天堂正式公布了将于NDS平台推出《口袋妖怪 金/银》完全重制版的消息，一时间在玩家群里引起了强烈反响，实际上在这之前《口袋妖怪 金/银》要推出重制版的消息已经流传了相当长一段时间了，可任天堂方面一直都未做出回应，本次官方正式公布重制版的消息真可谓是众望所归。

重制版被命名为《口袋妖怪 心金(ポケットモンスター ハートゴールド)》以及《口袋妖怪 灵银（ポケットモンスター ソウルシルバー)》，游戏将在1999年发售的GB版的基础上，利用NDS的机能在各方面进行全方面的重制，并追加各种新要素。虽然目前官方并没有公布这些新要素具体是什么，但我们结合《口袋妖怪 钻石/珍珠》不难猜想出一些利用NDS触摸屏加入的要素，甚至是利用NDSi的摄像头搞一些名堂。

《口袋妖怪 金/银》自从1999年发售以来，已经在全世界累计售出了2300万套以上，在系列中拥有超高的人气。目前任天堂预定推出《口袋妖怪 心金/灵银》的时间在今年秋季。






EVENT 事件

## 拒绝猪流感，E3 2009保证卫生安全措施万无一失

眼下猪流感肆虐全球，伴随感染病例数字不断攀升，世界卫生组织不断发布安全警报并提高预警级别，在这种形势下，人们的出行自然也就跟着压力重重，眼看离E3开展的日子越来越近，考虑到E3召开期间，会有数万人涌进同一个场地，呼吸同样的空气，使用同样的手柄，人们不禁对这回归后的第一届大型展览是否能达到预期的规模担忧起来。

日前，美国娱乐软件协会公开表示，即使在如此形势下，它们依旧对新一年的E3信心十足。ESA官方发表声明表示，E3 2009不仅要大张旗鼓地召开，而且要成功圆满地办好。ESA官方发言人Dan Hewitt日前在接受媒体采访时告诉记者，2009年的E3游戏展正在紧张有序地筹备之中，公共卫生安全机构将会采取各种措施协助展会的安全召开，而ESA方面也将尽最大力度予以配合，确保展会期间的卫生安全万无一失。




"我们期待着一场盛大的游戏展，也盼望着今年6月与玩家们再次相聚洛杉矶。"Dan Hewitt在采访最后信心十足地表示。

HARDWARE 硬件

## 索爱：PlayStation Phone还是有希望的



自从前一段时间传出索爱与索尼在授权问题上并没有达成一致的消息后，PlayStation Phone的传闻已经很久没有传到玩家耳朵里了。就在大家普遍以为PlayStation Phone已经"胎死腹中"的时候，索尼爱立信方面又适时地重新提起了这个话题。

日前在接受《金融时报》采访时，索爱总裁Hideki Komiyama透露说，作为重振目前正处于亏损状态下的索爱计划的一部分，积极利用索尼在游戏业的影响力将是个很有前途的选择。因此，在索爱现有的Walkman和Cybershot系列手机的基础上引入PlayStation品牌是"非常有希望的"。

看到Hideki Komiyama如此有信心的说法，我们不禁猜想是否索爱在这段时间内又与索尼达成了什么协议，也许都处于经济危机的压力下，索尼愿意重新考虑和索爱的合作。

EVENT 事件

## PSP业务无起色，索尼发表2008财年财报

2009年5月14日，索尼对外公布了公司2008财年（2008年4月1日～2009年3月31日）的财政总结报告。报告显示，2008财年度索尼集团的总销售额以及营业收入为7兆7300亿日元（比上财年减少12.9%）、营业盈亏方面，亏损2278亿日元。

来看我们关心的游戏部门的状况，在游戏方面，虽然PS3主机的软硬件销售量都在提升，但由于PS2方面的软硬件销售量大幅减少而全体收入减少，2008财年索尼游戏部门的总销售额为1兆531亿日元，相比去年同期减少了18%。营业亏损方面，2008财年索尼游戏部门共亏损585亿日元，虽然还是面临财政赤字，但相比上一财年还是有所改善。

细节数据方面，索尼表示2008财年度共销售出PS2主机791万台（同比减少42%）、PSP主机1411万台（同比增长2%）、PS3主机1006万台（同比增长10%）；软件销量方面，PS2软件共售出8350万套（同比减少46%）、PSP软件售出5030万套（同比减少9%）、PS3软件售出1亿370万套（同比增长79%）。

官方预计2009财年度由于日元汇价高以及PS2业务的减少，整体还将会是呈收益减少趋势。下财年索尼预计旗下主机销量分别为PS2主机500万台、PSP主机1500万台、PS3主机1300万台，总软件销量将为2亿4000万套（PS2/PSP/PS3），网络下载销售额将达到500亿日元。

EVENT 事件

# NDS勇夺第一，2009年最新游戏机品牌价值排行公布

日前，英国市场研究机构“明略行(Millward Brown)”公布了最新的BrandZ全球最有价值品牌百强榜（BrandZ Top 100 Most Valuable Global Brands）。榜单显示，谷歌品牌连续第三年荣登榜首，其价值较微软品牌高出近25%。在这个榜单公布的同时，还有一份2009年最新的游戏机品牌价值排行榜被公布，NDS最终凭借96亿5900万美元的品牌价值夺得了这个排行的首位，Wii以及X360分别列第二和第三，我们关心的另一台掌机——索尼的PSP凭借1亿4400万美元的品牌价值位列第七，具体排名如下：




| 名次 | 机种 | 品牌价值 |
|---|---|---|
| 1 | NDS | 96亿5900万美元 |
| 2 | Wii | 82亿5600万美元 |
| 3 | X360 | 45亿8100万美元 |
| 4 | PS3 | 3亿4100万美元 |
| 5 | Xbox | 3亿1300万美元 |
| 6 | GB | 2亿2200万美元 |
| 7 | PSP | 1亿4400万美元 |
| 8 | PS2 | 1亿1900万美元 |
| 9 | NGC | 9600万美元 |

## 新闻短讯

### 《沙加2 秘宝传说 命运女神》发售时期锁定今年秋天

近日，Square Enix对外初次提及了旗下NDS平台备受瞩目的新作《沙加2 秘宝传说 命运女神》的发售日期，官方表示，游戏目前预定于今年第三季度正式上市，不过目前具体的日期还没有最后确定。

NDS版《沙加2 秘宝传说 命运女神》是为了纪念“《沙加》系列”诞生20周年而计划推出的作品，游戏在曾经于1990年12月14日发售的GB平台同名作品的基础上进行了完全的重制，除去画面进行了全3D处理外，游戏的成长系统和战斗系统方面也将有很大程度的改善和强化，关注本作的玩家请留意我们今后的报道。



### Koei Tecmo为意大利地震灾区捐款347万日元

Koei Tecmo公司日前宣布，公司已经向4月7日在意大利中部发生的大地震灾区捐款347万日元。Koei Tecmo表示，这其中300万日元为公司的捐款，另外的47万3280日元是来自公司内的员工们的捐款。目前，这笔捐款已经通过意大利大使馆捐赠于灾区。

### 《像素垃圾 妖怪》移植PSP

Q-Games日前宣布，将于PSP平台推出《像素垃圾 妖怪 豪华版（PixelJunk Monsters Deluxe）》，这是系列第二部作品《像素垃圾 妖怪》的移植版。



官方表示，PSP版除去收录PS3版包括追加下载内容在内的全部内容以外，还将在此基础上追加10个新舞台以及新怪物、新防御塔、新音乐等要素，并且PSP版将增加新系统“勋章挑战”，游戏中达成一定条件便可解锁勋章，之后将可以随时鉴赏视频、原画等内容。

### EA公布NDS动作游戏新作《少年鬼忍传 卷毛》

日前，EA公司公布了一款NDS平台的动作游戏新作《少年鬼忍传 卷毛（少年鬼忍伝 ツムジ）》，这款游戏是一款看上去与EA大部分作品风格不太相同的纯日式动作游戏。《少年鬼忍传 卷毛》以忍者为题材，游戏的全部操作都将由触控笔完成。玩家在游戏中扮演主人公卷毛，为了打败袭击鬼忍之里的忍者集团而收集各种忍者“秘密”，使用多种“忍具”挑战恐怖迷宫。

游戏预定2009年内发售。



### 经济危机使全球近万名游戏行业从业者丢掉饭碗

虽然暴雪总裁曾经表示经济危机不会影响游戏业，但事实上索尼和微软等公司大面积裁员的消息目前依旧令我们记忆犹新，更令玩家感到遗憾的是，几乎每个月我们都可以看到几条某某工作室因财政问题关闭的消息。

M2的游戏市场调研分析专家Wanda Meloni日前公布了一份统计数据——关于在经济危机下究竟游戏业有多少人丢掉了饭碗。从初步结果来看，从2008年7月至今，全球范围内大约有8450名专业的游戏开发者或相关从业人员失业，这其中的75%来自北美，美国本土的游戏业从业者失业率达到12%，这应该说是一个让人感到震惊又无奈的数字。

好消息是，统计显示大部分失业者能够很快找到新工作，就算是那些找不到新雇主的人，多半也会选择自己创业。看来游戏行业从业者的生存能力还是普遍比较强的。

### 感动100万人的经典，《露娜 银色之星》重制版登陆PSP

曾经于1992年发售的经典RPG《露娜 银色之星》将于PSP平台进行重制，重制版并命名为《露娜 银色之星的和声（ルナ ハーモニー オブ シルバースター）》，游戏由Game Arts进行开发，预定于2009年秋发售。

《露娜 银色之星的和声》将在MD CD版和SS版的基础上进行全面重制，画面将借助PSP的机能进行大幅度的强化，并且新作会在故事方面有所调整，完善之前的几个版本中没有表达清楚的一些部分，并且还会追加一些原创剧情。




### Capcom在未来一年内要发售8款PSP游戏、28款NDS游戏

每年的5月初都是各大公司发布前一财年财政报告的时刻，Capcom官方日前也发布了公司2009财年度财政报告。在这份报告中，除了列出了公司历史上累计销量最高的几个系列的大名之外，还公布了过去几年间各主要硬件平台的游戏发售和出货情况统计。另外值得注意的是，财报中也包括了对新财年各平台预订发售作品的数量和预计销量。

从报告中我们发现了Capcom计划在未来12个月内于PSP平台发售8款新作、于NDS平台发售28款新作，目前这些作品的名字官方并没有提及，不过我们猜想应该会少不了《怪物猎人》、《逆转裁判》、《洛克人》等名字。

### 《对决传说》发售日确定

NBGI日前公布了PSP平台备受瞩目的另类“《传说》系列”新作《对决传说》的发售日。官方表示，他们预定在2009年8月6日正式将游戏推向市场，售价则为5200日元。

《对决传说》与系列作品最大的区别就在于本作将一改系列传统的RPG类型而转为动作游戏，游戏的舞台是设定在一个历代主人公们共同居住的异世界，将汇聚列代“《传说》系列”的人气角色进行大乱斗，玩家则可以选择自己喜欢的主人公参加最多四人同时进行的战斗。目前游戏除去初期公布的四名参战角色，又公布了克雷斯、里昂、阿修、朱蒂丝、鲁卡等新的来自系列各作品中的人气角色。



# 掌机销量榜 TOP

PORTABLE GAME SALES RANKINIG

《空之探险队》毫无悬念地成为了软件销量榜的No.1，而排在第二位的《绝体绝命都市3》在转战掌机平台之后，首周销量比起PS2平台的前作略有提升，这也证明了开发方将新作安排在PSP上发售的决定是正确的。硬件销量方面，虽然有着《空之探险队》的发售，但NDSi的销量却并没得到刺激，周销量反而略低于PSP。《MHP2G》廉价版的累计销量接近65万套，超过了去年的《梦幻之星 携带版》，成为PSP在日本累计销量第6位的游戏。

## 软件销量（日本）

2009年4月20日～2009年4月26日

### 1 口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队

NEW

ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队

■Nintendo ■RPG ■2009年4月18日发售 ■4800日元

《时·暗》的资料篇，加入了众多备选主角精灵以及更多角色的剧情，让非常耐玩的《探险队》拥有了更丰富的内容。口袋妖怪们的精彩演绎、欲罢不能的精灵收集，以及乐趣十足的不可思议的迷宫探险，让本作吸引了大量《口袋妖怪》FANS和迷宫爱好者。

周间销量 5万6160套 累计销量 19万8424套




### 2 绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声

NEW

绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌

■Irem ■A・AVG ■2009年4月23日发售 ■5040日元

首次登陆掌机平台的系列新作在系统上进行了不小的改动，第一次从心理方面来诠释了人类面对灾难时的状态，新增的多人联机模式也是游戏的特色之一，多人的协同合作也体现出了遇到灾难时人们互助互爱的一面。优秀的剧情、多结局以及众多搜集要素依然是游戏一大特色。

周间销量 3万1827套 累计销量 3万1827套




| 排名 | 游戏名 | 资料 | 销量 | 机种 |
|---|---|---|---|---|
| 3  | 怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）<br>モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best） | ■Capcom ■ACT ■2008年10月30日发售 ■3140日元 | 周间销量 2万4675套<br>累计销量 64万8249套 | PSP |
| 4  | 马里奥和路易RPG3<br>マリオ&ルイージRPG3 | ■Nintendo ■RPG ■2009年2月11日发售 ■4800日元 | 周间销量 1万5663套<br>累计销量 55万1810套 | NDS |
| 5  | 战国BASARA 群雄之战<br>战国BASARA バトルヒーローズ | ■Capcom ■ACT ■2009年4月9日发售 ■5490日元 | 周间销量 1万4756套<br>累计销量 13万969套 | PSP |
| 6 NEW | A列车行进DS<br>A列车で行こうDS | ■Atdink ■SLG ■2009年4月23日发售 ■5500日元 | 周间销量 1万1532套<br>累计销量 1万1532套 | NDS |
| 7  | 职业棒球 家庭棒球场DS 2009<br>プロ野球 ファミスタDS 2009 | ■NBGI ■SPG ■2009年4月2日发售 ■5040日元 | 周间销量 8664套<br>累计销量 6万6490套 | NDS |
| 8  | 节奏天国 金<br>リズム天国ゴールド | ■Nintendo ■MUG ■2008年7月31日发售 ■3800日元 | 周间销量 8088套<br>累计销量 168万8265套 | NDS |
| 9  | 立体绘图方块<br>立体ピクロス | ■Nintendo ■PUZ ■2009年3月12日发售 ■3800日元 | 周间销量 6403套<br>累计销量 11万4880套 | NDS |
| 10  | 机动战士高达 战场之绊 携带版<br>机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル | ■NBGI ■ACT ■2009年3月26日发售 ■6090日元 | 周间销量 5859套<br>累计销量 14万2470套 | PSP |

## 硬件销量（日本）

2009年4月20日～2009年4月26日

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

| 机种 | 周间销量 | 2009年销量 | 累计销量 |
|---|---|---|---|
| PSP | 3万9210台 | 88万6776台 | 1196万5240台 |
| NDSi | 3万6984台 | 97万5754台 | 225万5846台 |
| NDSL | 5804台 | 23万7066台 | 1764万3034台（2409万2240台） |

## 软件销量（美国）

2009年4月26日～2009年5月2日



### PSP部分

| 排名 | 游戏 | 周间销量 | 累计销量 | 厂商 | 原名 | 类型 | 发售日 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 瑞奇与叮当5 | 8096套 | 143万9774套 | SCEA | Ratchet & Clank: Size Matters | ACT | 2007年2月13日 |
| 2 | 横行霸道 自由城故事 | 7105套 | 262万150套 | Rockstar Games | Grand Theft Auto: Liberty City Stories | ACT | 2005年10月24日 |
| 3 | 美国职业棒球大联盟09 | 6522套 | 10万7172套 | SCEA | MLB 09: The Show | SPG | 2009年3月3日 |
| 4 | 横行霸道 罪都故事 | 5301套 | 145万4054套 | Rockstar Games | Grand Theft Auto: Vice City Stories | ACT | 2006年10月31日 |
| 5 | 真·三国无双 联合突袭 | 5107套 | 5107套 | Koei | Dynasty Warriors Stikeforce | ACT | 2009年4月28日 |
| 6 | 麦登橄榄球09 | 4742套 | 76万6029套 | EA Sports | Madden NFL 09 | SPG | 2008年8月12日 |
| 7 | 抵抗 报复之刻 | 4640套 | 9万810套 | SCEA | Resistance: Retribution | TPS | 2009年3月17日 |
| 8 | 湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版 | 4576套 | 31万7226套 | Take 2 | Midnight Club: LA Remix | RAC | 2008年10月21日 |
| 9 | 美国职业摔角联盟2008 | 4370套 | 45万1345套 | THQ | WWE Smackdown vs Raw 2008 | FTG | 2007年11月13日 |
| 10 | 战神 奥林匹斯之链 | 4151套 | 111万4160套 | SCEA | God of War: Chains of Olympus | ACT | 2008年3月4日 |



### NDS部分

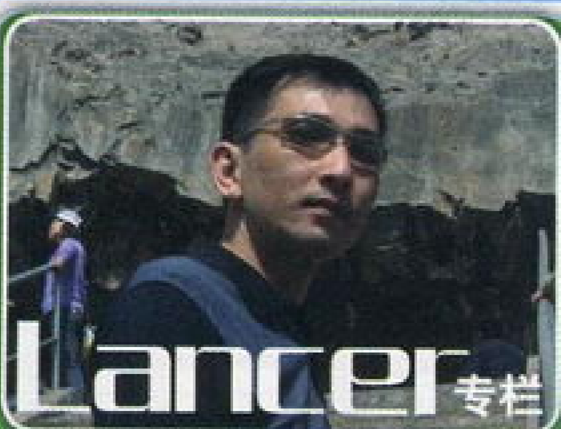
| 排名 | 游戏 | 周间销量 | 累计销量 | 厂商 | 原名 | 类型 | 发售日 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 口袋妖怪 白金 | 8万972套 | 157万3260套 | Nintendo | Pokemon Platinum | RPG | 2009年3月22日 |
| 2 | 新超级马里奥兄弟 | 3万5217套 | 679万466套 | Nintendo | New Super Mario Bros | ACT | 2006年5月15日 |
| 3 | 马里奥赛车DS | 2万9934套 | 557万1710套 | Nintendo | Mario Kart DS | RAC | 2005年11月15日 |
| 4 | 任天狗 | 2万4974套 | 879万8332套 | Nintendo | Nintendogs | ETC | 2005年8月23日 |
| 5 | 雷顿教授与不可思议之镇 | 2万4970套 | 68万2243套 | Nintendo | Professor Layton and the Mysterious Village | AVG | 2008年2月10日 |
| 6 | 园丁妈妈 | 2万2454套 | 9万2907套 | Majesco | Gardening Mama | ETC | 2009年3月31日 |
| 7 | 节奏天国 金 | 2万1502套 | 16万5426套 | Nintendo | Rhythm Heaven | MUG | 2009年4月5日 |
| 8 | 超级马里奥64 DS | 2万662套 | 367万1756套 | Nintendo | Super Mario 64 DS | ACT | 2004年11月20日 |
| 9 | 乐高星球大战 传奇 | 1万7817套 | 162万6370套 | LucasArts | Lego Star Wars: The Complete Saga | ACT | 2007年11月6日 |
| 10 | 横行霸道 唐人街战争 | 1万7338套 | 24万6197套 | Rockstar Games | Grand Theft Auto: Chinatown Wars | ACT | 2009年3月17日 |

## 2009年4月北美游戏销量

每月一次的北美游戏销售情况统计近日又由NPD发布啦。4月份最受关注的，无疑是NDSi在北美的发售了。算上NDSL，NDS家族4月份在北美地区销量超过了100万台，新成员NDSi的发售为这个数字作出了极大的贡献。NDS主机的销量依然春风得意，PS2也由于降价而销量有所回升，但另一方面，由于已进入了淡季，缺乏热门新作的支持，其他主机的销量却出现了进一步下滑。软件销量TOP10中基本上都是老面孔，《口袋妖怪 白金》以月销量43万3000套的成绩排在了第2位，排在第7和第8位的分别是《新超级马里奥兄弟》和《马里奥赛车DS》，销量分别为11万9000套和11万2000套。



| 机种 | 销量 |
|---|---|
| PS2 | 17万2000台 |
| PS3 | 12万7000台 |
| PSP | 11万6000台 |
| X360 | 17万5000台 |
| Wii | 34万台 |
| NDS | 104万台 |




从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

# 饕餮之宴

前段时间去了趟上海车展，再次感叹游戏在汽车面前果然只是小毛孩儿，无论是观众的数量还是模特的质量，上海车展均远胜于东京电玩展。在这场奢华的盛会中丝毫嗅不到经济危机的味道，售价近1300万的迈巴赫还没开展就被订走，劳斯莱斯、宾利、法拉利等豪车也都早早地被抢订，几天时间上海车展共吸引观众60万人次……与这豪门夜宴般的展会相比，前两年的E3展就像个乡镇菜市场，还没进门先让人倒了胃口。不过越是危机，似乎越需要奢华的刺激，危机后的E3 2009也许将重新成为一场宏大的盛宴。

上海车展虽奢华，娱乐性却远不及E3。车市是诸侯群雄的战国之争，而游戏市场是势力版图分明的三国之战，E3展前三大发布会的娱乐性远胜于我所了解的一切展会。与往年一样，在E3的一个月前，各种猜想已纷纷出炉，可信度也都不低，除了继续唱主角的三大次世代主机之战外，今年掌机可能也会掺上一脚，至少在索尼的发布会中，PSP也许会取代PS3成为焦点。

最近索尼的斯金格爵士在日经采访中又开始大谈PSN网络战略，今年2月开始成立的索尼网络产品及服务部看来很快就会有大行动，而完全采用网络化发行的“PSP GO”可能成为索尼网络战略中移动设备的主要环节。美国1UP网站关于PSP GO的报道至今真假未明，笔者认为可信度极高，看到1UP制作的假想图时，笔者已在不经意间假想了平井一夫在E3发布会场上笑眯眯地从口袋里掏出PSP GO的情形。近期高密度公布的PSP新作绝不是巧合，索尼将会让PSP GO在大作的簇拥中上市，只有这样才能救活已在欧美奄奄一息的PSP。

Namco是最乐意在新主机上凑热闹的厂商之一，从PS到PSP再到X360和PS3，Namco至少都会有一两款一线大作挤入首发档期。PSP的《灵魂能力》新作和《对决传说》都被安排在夏季档期，而1UP网站传闻的PSP GO日版发售日为9月初，可以推测Namco的这两个王牌可能都相中了PSP GO的首发档。Namco突然对PSP热情似火，这着实有些令人意外，《铁拳》、《灵魂能力》和《传说》这三大系列几乎同时宣布进驻PSP。一对本已渐行渐远的旧情人一夜间旧情复炽，突然就回到了如胶似漆的热恋时代。过去几年Namco在其他主机上为平均十余万套的销量而竞折腰，这不堪回首的漂泊岁月让Namco无法不怀念PS的巅峰时代，于是在PSP崛起之时立刻与索尼重修旧好。Square与Namco是PS时代的最大功臣，如今在PSP上再次聚首，《最终幻想》与《铁拳》正统续作重新拥立PSP。这是两面鲜明的旗帜，日本的其他第三方将很快跟进。

索尼自己的另一面旗帜也露出了小角，1UP称《GT赛车Mobile》可能会成为PSP GO的首发游戏。这个消息实在太美妙，以至于笔者暂时还无法相信。山内一典董事用过去4年时间制作了一个《序章版》，其余时间花在了参观车展、出国旅游、开办餐厅等事务上，可谓日理万机，怎么会有闲工夫制作区区一个《GT赛车Mobile》？不过在第三方都已闻风而动的情况下，索尼要是没有半点表示也确实太说不过去，《啪嗒嘭》之类创意游戏虽说趣味满点，到底只是开胃小菜，难成大器。PS与PS2的销量王都是《GT赛车》，缺了这道主菜，PSP就没法成为饕餮之宴。



# 定位



**Darkbaby专栏**

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

一直很喜欢“《我的暑假》系列”的清新格调，不过自从获悉索尼宣布《我的暑假4》在PSP平台发售的消息后，心情却相当复杂。

最近一段时间，PSP在日本的销售相当稳健，呈现出与凋敝衰败的欧美市场截然不同的中兴气象，归结其原因可能在于该国家用主机市场严重萎缩和开发费用高腾，导致许多厂商将硬件性能相对强劲的PSP视为“准家用机”，把许多原本属于家用平台的开发资源转移过去规避经营风险。近期诸如《绝体绝命都市》和《伊苏》等多款系列正统最新作先后转战PSP平台，而索尼此番也对前三作都发售在家用平台的“《我的暑假》系列”进行了战略调整，日本厂商们的商业行为貌似暂时营造了一段虚饰的“小阳春”，从长远角度来看无异饮鸩止渴。

根据Gameboy之父横井军平最初的设计理念，掌机游戏和传统家用游戏并不存在重合竞争的问题，相反处在平行位面上协同互补，任天堂在产品设计上也非常注意和家用平台的差别化，“短、小、轻、薄”一直就是掌机类游戏大行其道的金科玉律。即便任天堂向掌机市场投入了大量家用平台名作的衍生产品，这些游戏也非常注意保持独特的风格和趣味性，因此非但没有对家用平台的相同品牌造成冲击，反而形成了良好的连携效果。例如NDS版《动物之森》成功大卖了近500万套，随后发售的Wii版在日本国内销量比前作增长了50%以上。Wii《马里奥赛车》以全球累计1540万套惊人销量成为历代作品之冠（也是本世代目前销量最高的传统类游戏），这与之前推出的《马里奥赛车DS》预热实功不可没。NDS和Wii在全球范围都取得了突破固有商业法则的销售成果，这和任天堂巧妙的市场定位有着非常紧密关系。

如今索尼及其合作第三方厂商们的掌机游戏战略与任天堂商法存在着本质的差别，仅仅采用规避经营风险的消极手段来应对市场，并没有制订长期而有效的经营战略，未来将会产生非常不利的负面影响。家用和掌机两个不同市场平台无论商品特性还是利润率都存在着非常明显的差异，厂商轻易转换平台的做法无异自贬身价，大大损伤了游戏品牌的含金量。而所有一切最大的受害者正是始作俑者索尼本身。PSP在设计之初就种下了市场定位不明的祸根，而如今在两线苦战的该社更是分身乏术，只能将手里有限的招牌穷于腾挪应付，现在的掌机游戏市场分明便是将错就错。先前有日本业界资深人士曾笑称影响PS3主机普及的最大敌人并不是任天堂的Wii，而是自社的PSP。事实上PSP现在在日本本土扮演的显然是PS2.5的角色，其目前主要吸引用户的还是过去PS/PS2两代主机十年间所积累的核心消费群体。由于PSP目前的局部火爆状况，间接阻滞了原先PS2用户向PS3和Wii正常的世代交替，进一步加剧了家用主机市场的萎缩。至于索尼自身首鼠两端的作为，对广大第三方厂商起到了非常不良的示范作用，PSP因此大量侵蚀了原本可以进入PS3平台的开发资源。从根本上来说，PSP将作为严重市场定位错误的经典案例被载入商业教科书，索尼目前的商业战略完全可以归结为——“本末倒置”。索尼最大的失败在于，作为PSP主机的设计方，该社至今无法制作出能够明确提示广大第三方的畅销原创软件，肩负推动市场重任的反只有Capcom这样的实力派老铺。

或许有人会用《DQⅨ 星空的守望者》花落NDS的事件来诘问笔者，《DQⅨ》显然是处于进退维谷中的Square Enix无奈的商业权谋，象征意义远大于其真正的商品价值。而作为获益者的任天堂来说，想必在当时更期望《DQⅨ》能发表在前途未明的Wii，而不是胜负已分的NDS。

眼看着2009年E3日渐临近，海外地区的各大游戏网站关于PSP改版或推出后续主机的传闻此起彼伏，作为这样一款硬件性能远胜NDS的主机，消费者居然有着如此强烈希望改进的意愿，实在是一个耐人寻味的有趣现象。

市场定位是决定一款商品成败命运的关键因素，索尼的掌机游戏之路还将继续走下去，该社现在需要反思的并不是硬件设计、软件阵容或商品价格，如何重新定位才是最棘手的问题……



# 黄金眼

## GOLDEN EYE CROSS REVIEW



玩了《Persona》以后，发现迷宫中的存盘点数量果然追加了不少，有些小一点的迷宫甚至是没走几步就有一个存盘点，这也使本作相对PS版的原作来说门槛低了不少，就算是选择Expert难度也不会感觉太难。而原作最为人诟病的战斗节奏问题也在本作中有了改善，尤其是在你反复练级的过程中，更是能够明显感觉到战斗效果Skip功能带来的方便。

栏目主持 雷伊

### Persona

学籍在圣白稻学园的园村麻希在住院期间凭借丰富的想象力构筑起异世界乐园，主人公一行要穿梭在现实世界与异世界之间，接触麻希的各种人格并了结她的心愿。

PSP



黄金珍藏

| | |
|---|---|
| 剧情 | ★★★★★ |
| 系统 | ★★★★★ |
| 耐玩度 | ★★★★★ |

总分 27



**朧月** 恶魔绘师金子一马的人设拥有很固定的狂热FANS群，而由于个性太强也不被很多人接受。本作系统与PS2上的《P3》、《P4》不同，是很正统的流程式RPG，没有日常的校园生活部分以及任何萌要素。尽管游戏对角色的刻画相当成功和深刻，但抱着惯性思维想将其当成一款“角色GAME”玩的玩家一定会失望。作为RPG而言，本作是很成功的。系统上的诸多调整更加亲和掌机，如难度选择、增加大量记录点，不过总体上还是个性太强，喜欢的人会异常喜欢，兴趣不强的人则会将视角、人设、系统都视为门槛。 **9**

**雷伊** 新编曲BGM的素质依然很高，但原作中一些经典BGM的变调让老玩家有些不爽，部分BGM出现的场合也不是很合适。原作中的恶性BUG依然存在实在有些说不过去。 **9**

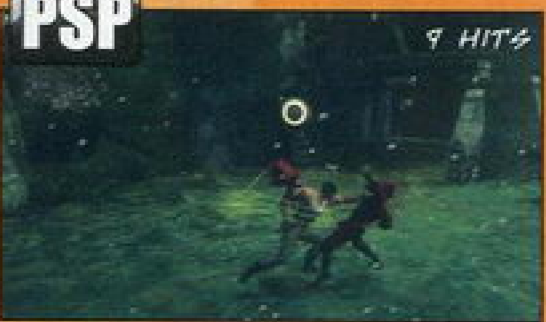
**洋葱** 移植版在许多细节方面进行了改良，系统变得贴心不少。经过重制的画面相比PS版要漂亮很多，游戏的综合素质十分高，无论是新老玩家都值得一试。 **9**

■ペルソナ■UMD■Atlus■RPG■2009年4月29日■1人■无对应周边

### X战警前传 金刚狼

本作改编自同名电影，在游戏中，玩家不仅能体验到金刚狼察觉危险并摧毁敌人的特殊能力，同时还会发现其充满折磨、痛苦的过往。

PSP




| | |
|---|---|
| 音画 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 手感 | ★★★★☆ |

总分 21



**伊娃** 游戏在充分体现金刚狼的迅猛、凶暴、再生能力和招牌式的持久战斗力的同时，在展现金刚狼不为人知的悲惨过往以及其诞生的真实原因时也比较到位。游戏的画面不算精细，但大体上感觉不错，再配之高素质的过场CG，让投入感大增。战斗部分是一大亮点，难度适中，且各种组合连击非常爽快，“刀刀入肉”的手感令人欲罢不能，只是偶尔出现的不合理的攻击判定会让人抓狂。和所有电影、漫画改编的游戏一样，本作看起来不错，可玩起来总觉得差了一把劲，但总体来说，它仍然是一款值得去尝试的作品。 **7**

**乌冬** 金刚狼的招式很丰富、打击感也不错，游戏流程不算太长，作为观赏电影前的预热是不错的。不过如果制作方能把用在CG上的心思分一点到游戏内容上就更好了。 **7**

**羽纹** 本作的画面还算能让人接受，游戏的打击手感不错并且有大量的收集要素，不过大部分场景画面风格偏暗对玩家的收集之旅产生了不小的阻碍。 **7**

■X-Men Origins：Wolverine■UMD■Activision■ACT■2009年5月1日■1人■无对应周边

**评分规则** 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

## 由我制造

“《瓦里奥制造》系列”的最新作，收录许多长度只有5秒钟的有趣小游戏。另外本作增加了小游戏的编辑模式，玩家可以亲手制作出属于自己的小游戏。




| | |
|---|---|
| 创意 | ★★★★★ |
| 小游戏数量 | ★★★★★ |
| 恶搞度 | ★★★★★ |

总分 26




“《瓦里奥制造》系列”每次都能带给玩家惊喜，而这次的惊喜自然就是可以自由制作小游戏了。本作以“制作”为卖点，让玩家们也体验了一回自己创作游戏的乐趣。不得不说，本作的编辑部分做得非常好，不仅界面人性化，而且各项目的作用也是一目了然，通过简单的操作，就可以很轻松地把看似复杂的效果做出来。贴心的动画和音乐制作教程也让初学者不至于手忙脚乱。不光是小游戏，编辑部分也可以用来制作音乐或四格作品，如果能花点时间熟悉编辑模式，从中获得的乐趣要比玩自带的小游戏高出不少。 **9**

**雷伊** 本作独有的制作部分让一些喜欢DIY的玩家过足了瘾，但一般玩家可能觉得其吸引力不是很大，不过不要紧，现成的小游戏部分依然乐趣十足。 **9**

**胧月** 该系列每作都能在不失韵味的前提下加入叫人耳目一新的要素，强大的自编游戏功能足以让它成为时间杀手和与朋友分享乐趣的佳作。 **8**

■メイドイン俺■卡片（256Mb）■Nintendo■ETC■2009年4月29日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

## 龙珠改 赛亚人来袭

以《龙珠》漫画为题材改编而来的作品，玩家在游戏中要操纵悟空等人抵御来自外星赛亚人对地球的侵袭。游戏的魅力在于对漫画内容忠实的还原以及酣畅淋漓的战斗。




| | |
|---|---|
| 漫画还原度 | ★★★★☆ |
| 战斗紧张度 | ★★★★☆ |
| 华丽度 | ★★★★★ |

总分 24




游戏的故事背景取材自原作漫画内容最为经典的部分，因此剧本的精彩程度毋庸置疑。本作的最大亮点在于战斗系统，爽快又华丽的必杀技，对操作要求极高的主动防御，以及多人连携必杀技等系统需要玩家在战斗中时刻集中注意力，也使每一场战斗都充满了变数，从而让游戏中的打怪过程充满了乐趣。游戏中并没有传统RPG中那繁琐的迷宫，甚至几乎没有什么岔路，各种设置也非常人性化，再依靠《龙珠》其本身的吸引力，游戏整体素质不俗。稍显遗憾的是游戏中各别章节的流程较短，让人感觉有些不尽兴。 **8**

**胧月** 本作可以说是《龙珠》题材的RPG中素质相当不错的一作，游戏的细节把握得当，虽然很多地方与原作有所出入，但不会让人产生不协调感。 **8**

**乌冬** 由《龙珠》所改编的游戏一向有着不错的素质，本作也不例外。本身《赛亚人篇》的剧情就有不少的看点，再加上爽快的战斗，真是热血到无以复加。 **8**

■ドラゴンボール改 サイヤ人来袭■卡片（1Gb）■NBGI■RPG■2009年4月29日■1人■无对应周边

## 迷宫与水坝

本作是一款优质原创RPG，战斗方式非常新颖。游戏讲述了人们为守护水坝与魔物的漫长战斗。招集同伴，换好装备，进攻开始！




| | |
|---|---|
| 耐玩度 | ★★★★☆ |
| 收集要素 | ★★★★☆ |
| 可爱度 | ★★★★☆ |

总分 23




估计很多人看到本作名字的时候都把它当作是一款迷宫RPG来对待，其实这是一款即时战略味道很重的游戏。游戏中的职业种类非常丰富，每个职业都有其用途，就算是流程中加入的特殊人物也不会强到逆天，只有合理搭配，协同合作才能最终推倒迷宫中的BOSS。游戏中水坝系统感觉比较鸡肋，只能对迷宫中的人物进行模糊操作正是造成这个系统鸡肋的原因所在，而且到了游戏后期刷素材刷等级所占的比例非常大，这也直接导致本作通关时间比较长，这种浪费时间的设定实在有些不应该。 推荐 **8**

**洋葱** 一款充满创意的作品，看似简单的战斗其实充满难度，战略性相当高。画面清新可爱，音乐素质亦相当不错。丰富的收集要素也让人乐此不疲。 **8**

**雷伊** 系统不错且颇有创意，在游戏中可以做的事情非常多，给人的感觉十分丰富。战斗部分还需再加把劲，有时会让人觉得比较枯燥。 **7**

■ダン←ダム■卡片（512Mb）■Acquire■RPG■2009年4月29日■对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 胧月




黄金眼评分 24

## PSP 偶像大师SP

アイドルマスターSP

◆NBGI◆SLG◆2009年2月19日◆日版◆1～3人◆5040日元◆无对应周边

刚知道《偶像大师》时自己宅属性很重，痴迷大眼的2D妹子。游戏玩《樱战》、Gal，动画看《Kanon》、《Air》，以至于在看完《偶像大师》的若干PV后，冲动到未有主机就先去买了X360版的初代在家供着。至今我仍没有X360，攻略PSP版的《偶像大师》是还愿，恰好头脑也比前几年冷静了些。

### 厚道与否的吸钱大师？

将厂商的运营方式强行作为游戏素质的一个指标确实是在某种程度上的不公平，《偶像大师》便有这方面的软肋。给《偶像大师》挑刺可比其他TV游戏简单多了，你完全不用假惺惺地玩上个10分钟再飞盘（虽然你是个iso饭），只需复制粘贴一份下载收费清单，就可充分显示抵制理由了。

毕竟，几套下载服装加起来就等于一张游戏UMD，这跟国内的市场行情相当不符。不过，在这里我要为它正个名：“《偶像大师》不是非额外付费不能玩的游戏。”所有的付费内容都不会涉及到游戏的根干部分，这跟许多卖道具的网游相比还是比较厚道的。只要技术过关，使用游戏中的固有服饰，一样可以培养出偶像之神，一样可以达成S级的偶像等级，并且不断冲击养成极限。就我了解到的几名《IM》玩家，他们的付费购买完全不是冲着道具的性能多强，而是“外形很萌”、“有符合胃口的NETA”，也就是一个“爱”字，这跟“被游戏所迫”和满足虚荣心是不同的。但必须要承认，厂商完全可以在一开始就把所有下载内容保持解锁状态地全部装进UMD，这个属于玩家和厂




▲只要有存档，你就不用为新开另一个版本的道具收集劳神了。




▲参加电视演出的雪步用自己的萌音和舞蹈等玩家喜闻乐见的形式，展现《偶像大师》的外在魅力并抒发对美好明天的由衷期盼。

商到底谁想要自行车的问题了。

最招人非议莫过于将原作拆成三个版本发售了。在没有技术人员能证明“一张UMD确实塞不下13名女生”前，这种相比原作开倒车的做法很不讨巧。比方像我，赶巧刚好喜欢天海春香、如月千早和秋原雪步，只能用“好男人要专一”来麻痹一下自己，在事务所模式中玩玩其他两个版本的“白板”角色。游戏中有些服饰的获得为单一版本限定，但只要拥有存档，获得的所有服饰就可以三个版本之间通用，这实在不得不让人质疑厂商的“险恶”用心。

## KIMOOTA的宅男大师？

KIMOOTA，新生日语词，意为“令人恶心的宅男”。这个词里的“宅男”通常是美少女宅，他们受到的外界偏见很大，喜欢的游戏一般都被认为是小众而恶趣味的。其实在星井美希出现之前，《偶像大师》的男女FANS数量差距还没有今天这么明显，包括游戏刚出未破解时，我在地铁上玩UMD，都有女生来问“你是怎么运行这个游戏的啊？”

单从游戏的内容设置来看，《偶像大师》拥有一套很完善的经营系统，不过它所养成的对象不是一家医院、一条街道或是一个国家。比起普通的美少女游戏，《偶像大师》中的角色相对于玩家的从属感更强，她是你一手造就的。最终养成结果的表现方式不是宏伟的疆域版图，不是显示财富的抽象数字——一场精美的舞台秀直观感性，要知道很少有MM会讨厌音乐游戏的。另外，游戏中的女生都可谓普通人，没有扭曲得太过的萌要素（病娇、腹黑、三无等等）。剧情上也很简单，两人三脚的一年奋斗史。玩家对角色的感情，是完全在不断与她们亲自交流的过程中积累下来的，而非源于厂商的单方面塑造。就像有人能将《星际争霸》里的一个没什么台词的普通兵种写成一个有血有肉的小说主人公，当你不断地用培养出的偶像赢得一次次的试演优胜，她就不仅仅是你喜欢的一个游戏角色，更是一个值得信赖的伙伴。

除此之外，大量流行乐曲和纸娃娃系统也是更贴近大众的表现，不过不及前面重要。

## 大师才玩得转的偶像大师

要知道系列的元祖作品是一款对抗性很强的街机游戏，转战家用平台后，游戏的对抗性并没有被削弱，也因此产生了门槛较高的问题。新手玩家想弄清这游戏到底在干啥，怎样才能得心应手地让自己的经营策略有效地表现出来，没有起码50小时的摸索过程不行，单单是纯撞大运的早安问候就足以让胆敢选择雪步的新手叫苦不迭。虽然本作中的突发事件类型不多，但只要玩家处理不当，一次就能让你的偶像从小甜甜瞬间掉价成牛夫人，然后恶性连锁到无法翻身。待你好不容易脱离困境，却发现流程的限定期限将至，看着大量未能俘获的FANS叹冷气。这还是对抗CPU，玩家之间的竞争涉及到的两大关键参数：操作和战术，更是没有任何完美标准，除了经验，就是苦练。

## 结语

无可质疑的佳作，一款在内容上面对大众，实际要倾注大量心力才能攀折下的带刺玫瑰。




▲别以为这样你就赢了，能力再强而演出不勤恳，最终的通关评价也不会高。

# 游戏一品轩

不知是什么原因，从3月开始PSP和NDS的文字AVG游戏简直可以用井喷来形容，虽然小翔并不讨厌这一类型，但总不能10个游戏里7个文字AVG再加两个脑残游戏吧，这栏目还怎么做啊……（突然感觉LIKY眼镜的金光在向我射来）这半个月的NDS游戏除了几款值得一玩的一线作品，其他游戏可玩的价值寥寥，小翔在找NDS游戏时也是十分费神，不得不往前"翻旧账"，而PSP发售的游戏则相对要好上许多。近期小翔除了期待月底的创意游戏《勇者30》外，对6月18日发售的《枪声与钻石》也很关注，这是一款玩法非常独特的文字AVG，这两款游戏的体验版在本辑栏目中都有推荐，光盘中也有收录，大家可以尝试一下。

文 翔Starry 编 LIKY

## 本辑游戏推荐

### 勇者30（体验版）

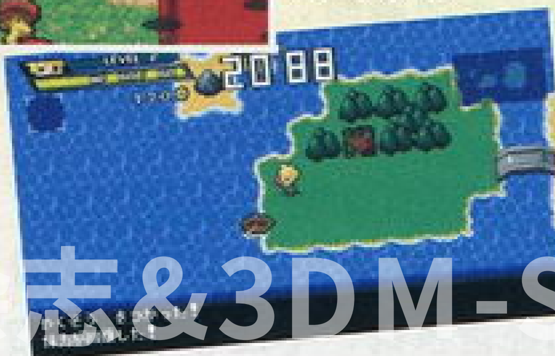
| PSP | 勇者30 | |
|---|---|---|
| | MMV | RPG |
| | 日版 | 编号：无 |

**推荐给：喜欢短小精悍游戏的玩家·喜欢创意游戏的玩家**

近两年游戏业界一直在劲吹复古怀旧风，SCE的《勇者别嚣张》，Capcom的《洛克人9》等以点阵像素风格为特色的游戏吸引了不少玩家。而这款画面打了码，哦不，是本身就是一堆"马赛克"的《勇者30》则同样顺着这股潮流而生。不过这款游戏的最大特色并不在这儿，多种游戏类型的综合穿插以及"是勇者就撑过30秒"的极速解决战斗法则才是游戏的创意所在。在本作即将于5月28日发售之际，小翔先来一个推荐前瞻，为大家介绍一下已经发布的三个模式的试玩版。"勇者30"模式采用RPG游戏风格，勇者需要极速奔走在大地图上打怪升级并在城镇购买装备道具，最后到达魔王城堡消灭魔王，玩家在逛城镇时并不会耗费时间，而且可以通过打怪获得的金钱购买时间；"王女30"模式采用射击游戏风格，王女为了寻找药草需要手持十字弓出城对草原上大批的怪物进行射杀，最后找到药草迅速回城，游戏中可以通过踩踏红地毯回复时间；"魔王30"模式采用即时战略游戏风格，魔王需要召唤不同属性的怪物对抗属性相克的敌人然后步步为营到达敌人老巢消灭BOSS，除此之外还可以召唤强大的四天王进行作战，魔王可以通过找到的金桶消费金钱购买时间。到小翔写这句话之前为止，ACT游戏风格的"骑士30"模式还未推出试玩，不过已经可以看出游戏独特的创意。在正式版中，四个模式还会有更多的细节要素加入，游戏的乐趣也会远超试玩版。本辑的光盘收录了这三个模式的试玩版以及PSP和PC用的游戏壁纸，欢迎大家一试。




◀"王女30"模式是一款横版的射击游戏。




▶"勇者30"模式大地图上的画面，很像FC时代的RPG。

马赛克大战大魔王！

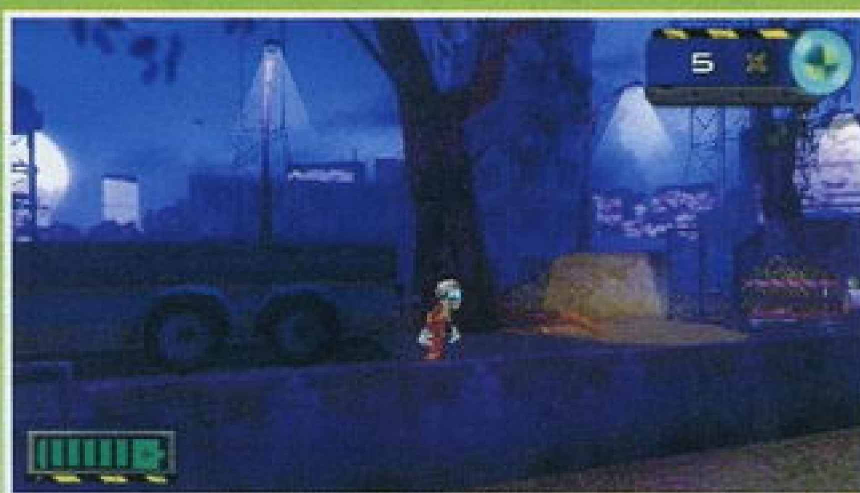
## 人偶CID

CID THE DUMMY

PSP | Oxygen Interactive | ACT | 欧版 | 编号：无

**推荐给：所有ACT爱好者**

这款游戏首先吸引小翔的地方是类2D的横版动作游戏方式和画面表现。虽然看起来像一款横版游戏，不过它却是实在的3D动作游戏。游戏的画面表现十分细致，诸多细节效果非常出彩。故事方面讲述的是人偶机器人在广泛投入到社会为人类服务之时，有一个人偶机器人CID却与众不同地拥有思考的能力，制造他的教授的女儿正好被邪恶教授所绑架，于是教授便派遣他去敌人的基地完成拯救女儿的特别任务。游戏以战斗为主，并加入一些简单的解谜要素，进行过程中还穿插着驾车、潜水等多种玩法。本作视角处理得不错，音乐所营造的氛围也很有特工潜入的紧张感。本作虽没有什么特别大的亮点，但也没有什么明显的问题，惟一的不足是存档点太少，每打通一个大关才能进行存档。



▲游戏玩起来有一种特工潜入感，另外画面也比较细致。

## 枪声与钻石（体验版）

銃声とダイヤモンド

PSP | SCEJ | AVG | 日版 | 编号：无

**推荐给：所有喜欢侦破类文字AVG的玩家**

本作是SCE在去年TGS前夕公布的原创文字冒险游戏，小翔一开始还以为这又是一款常见俗套的侦破推理AVG，没想到游戏的题材、风格以及玩法都非常特别。玩家需要扮演隶属于警视厅搜查一课“ZERO小队”的谈判专家鬼冢阳一，在游戏中，他需要和犯罪分子进行谈判交涉，并最终力保人质的安全，制服罪犯。游戏的最大亮点是“谈判战斗”系统，在进行谈判交涉时，双方的谈话是自动进行的，随着谈话的深入，系统会出现各种选择支项，支项的选择都需要玩家即时选择，对话不会停下来等待玩家，在不同的对话上即使进行相同的支项选择都会使对方产生不同的反应，玩家需要随时抓住时机，揣摩对方心理。一旦对方情绪失控，便会谈判失败。另外特别值得一提的是游戏的音乐非常优秀，小翔也对本作期待度满点。




▲“谈判战斗”是游戏的最大特色，玩家需要即时对对方的话作出反应。

## 最后的子弹

ラストバレット

NDS | Furyu | AVG | 日版 | 编号：3682

**推荐给：轻松可爱风格文字AVG爱好者·喜欢在游戏中狙击的玩家**

这款游戏吸引宅玩家的第一要素就在于它的人设由绘制《狼与香辛料》的著名插画家文仓十担当，其次女主角的声优由知名声优堀江由衣担任。故事方面，主角响花梨是一名擅长体育和射击的大一新生，某天她的外语老师突然告诉她她的父亲其实是对抗国际犯罪组织“V.S.”的成员，并把她父亲的一把狙击枪转交给她。带着“绝对不伤害任何人”意志的响花梨，开始了她狙击手身分的非凡生活。游戏玩法上分为剧情和狙击两大部分，剧情部分采用传统文字AVG方式，部分地方会出现一些选择支项。当剧情发展到一定阶段时，便会进入狙击部分。狙击开始时会显示成败条件，玩家需要瞄准目标，然后按L或R键进行射击。如果感觉狙击镜头过于摇晃还可以按×键进入集中模式使得短时间内镜头不抖动。




▲“狙击部分”为这款文字AVG加分不少。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减。

## 刑警J.B.哈罗尔德的事件薄 杀人俱乐部（汉化版）

刑警J.B.ハロルドの事件薄 杀人倶乐部

| NDS | fonfun | AVG |
|---|---|---|
| | 汉化版 | 编号：2064 |

**推荐给：喜欢侦破推理故事而又对日语苦手的玩家**

之前的栏目介绍了不少解谜侦破类文字AVG，本辑小翔再介绍一款汉化素质非常优秀的同类作品吧。游戏改编自1986年PC平台的同名作品，其主要制作人在NDS上曾制作过《异色代码 双重记忆》、《黄昏旅店 215号房》等优秀的解谜AVG。某天凌晨，在一所大学的停车场内，一具男性尸体在一辆车中被发现。案件的负责人J.B.哈罗尔德，则要努力搜寻线索和证物，最终抓获杀人凶手并了解到事件背后的真相。这款侦破游戏的特点在于：出场人物繁多，人物间关系复杂；需要调查的场所和人物极多；主案件中还穿插着其他看似没有关系的小案件。在调查案件中发现证物可向鉴识官提出鉴定申请，发现可疑人物可向检察官提出申请对其住宅进行搜查或逮捕嫌疑人进行传讯。游戏无法进行时还可向侦探前辈写信来获得线索和提示。



◀这款侦破AVG玩法比较传统，不过案件所牵扯到的人物极多，调查起来比较麻烦。

## XG爆破

XG Blast

| NDS | Rising Star | STG |
|---|---|---|
| | 欧版 | 编号：3522 |

**推荐给：不追求画面，喜欢简单规则的STG爱好者**




◀游戏的风格和《几何战争》非常相似。

这款游戏和《几何战争》的风格非常相似，在一个平面的封闭空间内，玩家需要操作太空船击毁各种异形怪物。而本作还有一个故事框架：一艘太空船到外太空进行秘密的实验研究，却被黑洞吸了进去，玩家需要通过各个关卡，最终从黑洞中逃离。游戏进行时上屏显示XG爆破值、能量值以及武器种类和等级，下屏显示游戏进行画面。XG爆破相当于放保险，该爆破放出时有一个漂亮的涟漪效果，爆破持续时间的长短决定其值的消耗，通过击坠敌人获得能量块进行恢复。能量值相当于机体的HP，当减为零时游戏结束。机体的武器有许多种，通过获得各种颜色块改变武器，武器可以进行最大四级的升级强化。操作方面十字键控制机体移动，触控操作控制攻击方向。游戏的难度不低，每一大关的最后还会有一场BOSS战。

## 家庭教师REBORN DS 炎之命运Ⅱ 命运的两人

家庭教師ヒットマンREBORN! DS フェイトオブヒートⅡ 运命のふたり

| NDS | Takara Tomy | RPG |
|---|---|---|
| | 日版 | 编号：3646 |

**推荐给：喜欢原作的玩家**

其实小翔一直对Tomy这家厂商心有余悸，GBA平台的《火影忍者》暂且不说，NDS平台的那个《幽游白书DS》（0567）啊，实在是#◎%※×￥……说惨不忍睹我都觉得轻了点，应该说是——（LIKY持板砖乱入：你再浪费点字数试试。）咳咳，本作是“家教”在NDS平台的第二款RPG，并根据原作“未来篇”而改编，讲述主角来到10年后的世界所发生的种种故事。本作采用了全3D的画面，踩地雷的遇敌方式，下屏显示迷宫的地图。在战斗中，玩家通过装备各种效果的战斗卡片攻击敌人，每使用一次卡片会消耗CP值，不过战斗回合结束便会回复CP上限值的10%。战斗卡片可以进行强化，用于提升战斗力，而游戏中人物的能力强化则需要佩戴各种能力加成的戒指。虽然游戏亮点不多，但对于FANS来说还是有一玩的价值。



▲游戏采用了全3D的画面表现方式。

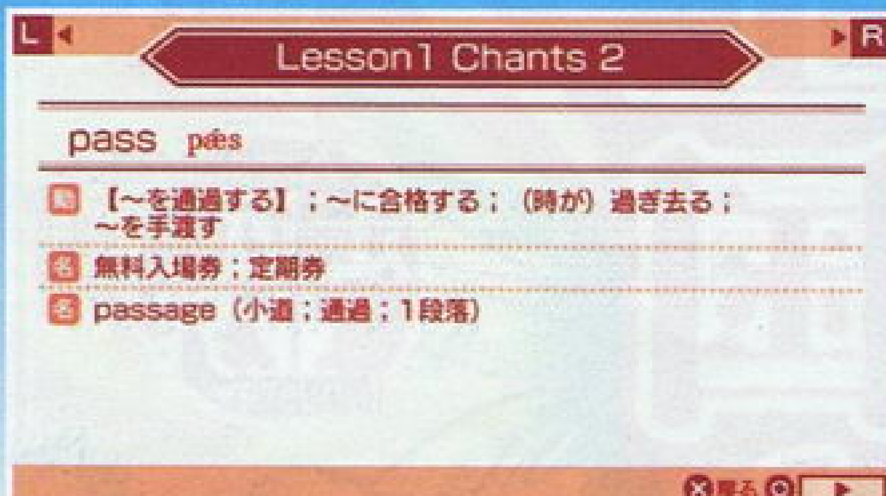
## 聆听学习英语单词 ALC听力单词入门篇

闻いて覚える英単語～アルクのキクタン はじめて编

| PSP | Success | ETC |
| --- | --- | --- |
| | 日版 | 编号：无 |

**推荐给：真心想学英语并顺便叫父母买PSP的人·真心想叫父母买PSP并顺便学英语的人（前提是你已非常擅长日语）**

如果小翔没PSP，会把这软件这样用：叫同学把它拷进PSP，然后当着父母面做不撞南墙不回头、不学好英语誓不休的刻苦学习状，并在此时拿出同学PSP进入软件学习英语（千万不要误进了游戏）。嗯，以上只是某人的龌龊想法，好孩子千万不要学！ALC是日本一家专门从事语言学习研究的知名出版社，本作即是由Success联合该出版社所推出的英语学习软件。学习一门语言的关键在于坚持，积少成多。本作便是以此为学习方针，每天只需掌握8个单词，每天三个有关单词运用的课程。每一课程的后面有一个练习，一天只需抽出20分钟左右即可完成全部内容。每完成一天的课程，游戏便会前进一个国家，连续65天地学习即可环游世界。当然对我们来说本作更适合双语学习，另外它还推出了满足托福要求的中高级篇。




▲本作还是具有一定的英语学习价值。

# 一品短消息

## NDS

●之前小翔曾极力推荐的益智休闲游戏《立体绘图方块》（3499）如今发布了完全汉化版，游戏的汉化素质很高，之前没玩过的玩家一定要试试。

●美式动漫画风的即时战略游戏《机器人启示录》（2981）推出了完全汉化版。

●去年1月21日发售的回合制战棋游戏《超级大战争 毁灭日》（1964）发布了汉化测试版，该版本主要汉化了游戏的文本，图片未汉化，游戏17话处还存在严重BUG，不过汉化组很快又发布了一个补丁将问题解决。

●棒球育成游戏《目标！甲子园》（2532）发布了汉化文本测试版，玩家扮演一位高一的新队长带领球队向甲子园冲刺。

●解谜类文字AVG《秘密档案》的第二作《秘密档案2》（3701）发售，该作同时还发布Wii版和PC版，有机会小翔向大家介绍下这款游戏。

●改编自女性向动画的文字AVG《樱兰高校公关部DS》（3718）发布。

●《心跳回忆 女生版 初恋 Plus》（3724）发布，游戏在2007年3月发售的原版基础上实现了全程语音，并追加了一些新的场景。

●樋野茉理原作漫画，曾改编为动画的女性向文字AVG《吸血鬼骑士DS》（3725）发布。

●《掌机王SP》107辑曾介绍过的《网球王子 双打王子 高雅女生》（3723）发布。

## PSP

●移植自PC的电子小说《水仙2》发布了汉化移植版，本作在文字AVG界非常出名，关于人生的故事肯定会让读过的玩家有所感悟，另外本作也包含了系列的第一作。

●PSP的好朋友Falcom最新作《撼天神塔 黑暗回归》推出了汉化版，除动画未汉化外文字和图片均已汉化，喜欢迷宫探索类的A·RPG爱好者不妨一试。

●《新世纪福音战士 钢铁的女友 特别篇 携带版》推出了完全汉化版，游戏的汉化素质颇高，加之游戏本身不错的外传性质故事，喜欢《EVA》的玩家不容错过。

●女性向文字AVG《杏仁怪盗 携带版》发布了中文汉化版，游戏中玩家扮演的女主角怪盗要想方设法偷取男生的“心”。

●2008年3月19日发售的文字AVG《反叛的鲁鲁修 失去的色彩》发布了汉化测试版，游戏汉化了一周目的全部剧情。

●即将在6月4日发售的“《西村京太郎旅行悬疑》系列”最新作《东京～南纪白滨连续杀人事件》近日发布了体验版。

●继《Never7》和《Ever17》（经典！）发售后，KID社“Infinity系列”的另两款文字AVG作品《Remember11》和《12RIVEN》也于4月在PSP平台重生。

前段时间每晚躺在床上总会玩上一两盘《风云！大笼城》（3672），虽然小翔对即时战略类型比较苦手，但这款规则简单的塔防游戏却让小翔玩得非常之HIGH，结果关机准备睡觉时发现脑子里还浮现出一幅幅的守城地图和一波波的攻城敌人（汗），无奈之下只好把睡前游戏改为《雷顿教授》，谜题想着想着也就睡着了。

# 『王国之心 358/2天』

APPROACHING 走近业界 INDUSTRY

## 制作人访谈

作为拥有极高人气的“《王国之心》系列”新作，本作自公布以来就受到了众人的关注。在接下来的这篇访谈中，Square Enix的野村哲也以及长谷川朋广这两位相关制作人会向大家透露一些系统以及剧情方面的内容，正在苦苦倒计时的各位玩家不妨先通过访谈进一步了解一下本作。

翻译 洋葱 美编 澄香

# 将NDS作为本作平台的理由

**——野村先生为什么会决定在NDS上开发“《王国之心》系列”的新作呢?**



**野村哲也：**从制作GBA的《王国之心 记忆之链》到NDS的《美妙世界》这段时间内，我们受了任天堂的不少关照。再加上那边也一直在邀请，于是我们便决定将NDS作为新作平台。在制作《美妙世界》的时候，我就已经开始考虑该如何在NDS上制作《王国之心》。

**——“《王国之心》系列”前几作主人公都是索拉，这次NDS版的主人公为什么会是罗克萨斯呢?**

**野村哲也：**由于平台是NDS，所以我们自然考虑到多人联机游戏。既然要联机，那么作品中就需要有多名可操作的角色，想着想着我突然想到了由多名个性成员所组成的XIII机关，操作他们进行战斗似乎会很有趣。之后经过考虑，我们还是决定让XIII机关的罗克萨斯当本作的主人公。让他当主人公还有另一个好处，由于本作的故事是从罗克萨斯刚诞生的那段时期开始说起，即使是第一次接触此系列的玩家也能明白剧情的内容。如果让索拉当主角的话，没玩过前几作的玩家们可能就要去恶补剧情了。我们在进行Bug检测时，测试员曾因本作是“《王国之心》系列”的续篇来找我谈过，当时他问我没玩过前几作会不会有影响。对我而言测试员没玩过是最好的，因为本作本来就是以照顾没有接触过本系列的玩家为前提制作的。

**——只要是玩过《王国之心II》序盘的玩家都知道罗克萨斯的结局，这样会不会减少本作的乐趣?**

**野村哲也：**之前PSP平台上的《危机之源 最终幻想VII》也是相同的情况，玩家们在玩之前就已经知道了主人公的最终结局，不过游戏时依旧能投入到剧情中不是吗?《王国之心 358/2天》也一样，即使知道结局也不会有太大的影响。



# 丰富多彩的任务

**——本作采用了不少全新的系统呢。**

**野村哲也：**由于平台是掌机，所以我考虑到了“可以短时间完成的任务”以及“利用通信机能”等种种要素。之后便想出了通过嵌入面板来提升角色能力的成长系统等各种新颖的东西，并整理出一份企划书交给了长谷川。

**长谷川朋广：**企划书里写着游戏的成长系统、剧情框架、任务方式以及如何活用通信机能等，非常详细。之后我和游戏开发组

h.a.n.d的山本先生一起帮野村进一步充实游戏内容，并着手制作。野村当时所构思的内容我们大概都明白，不过关于游戏的任务部分没能完全理解，比如若有一百个需要在三分钟内完成的任务，那么这些任务的整体节奏会是怎样的……等等。

**——看到标题我突然想到，这次的任务会不会有358个？**

**野村哲也：**本作的流程没有358天，而且并不是每天都有任务。

**长谷川朋广：**我们一开始确实有考虑过一天一个任务。不过后来经过商量，任务的数量被定在了100个左右。

**——为了决定任务的数量，各位想必花了不少工夫吧。**

**长谷川朋广：**我们要考虑穿插在游戏流程中的任务数量，如何在每个迪士尼世界中配置任务，以及如何利用这些任务推动剧情的发展等，任务这部分确实花了不少功夫。我们一开始预定在每个迪士尼世界中安排14个左右的任务，这样一算的话10个迪士尼世界总共会有150个任务……一开始我们还觉得这数量差不多，等实际开始开发后才发现150个实在太多了（笑）。

**——所以你们后来又在数量上进行了调整？**

**长谷川朋广：**没错。因为部分有BOSS战的任务需要花费二、三十分钟才能完成，我们调整任务数量的同时也考虑到了游戏通关所需的时间。

**——野村先生一开始提到“可以短时间完成的任务”……**

**长谷川朋广：**这点确实很重要，不过所有任务都这么短的话我想无法满足玩家吧，所以一些有BOSS战的任务完成时间要稍微长些。

**——请问新公布的“热身任务”是什么？**

**长谷川朋广：**这是一种训练任务，任务场地是XⅢ机关专门用来进行特训的虚拟世界。训练任务有各种比较特殊的条件，比如“尽可能不要跳跃”之类的。

**——“尽可能”听上去有些含糊，没有更明确的条件吗？比如“跳跃一次会减少一分，跳跃多少次就会……”这样。**

**长谷川朋广：**部分任务有类似的设定，比如某个任务开始时玩家有3个任务点数，进行一定次数的跳跃后就会减少一点。完成任务时若还剩有点数的话，这些点数便归玩家所有，利用点数玩家可以换取各种道具。另外，本作中还有限时任务，完成后玩家的成绩会被记录下来，可以将自己优秀的成绩拿去向朋友炫耀（笑）。



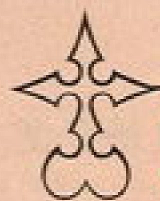
### 野村哲也

1970年出生于高知县，1991年进入Square Enix公司，负责怪物以及人物的形象设计，之后因《最终幻想Ⅶ》的成功而被更多人所熟知。2002年推出首部亲自指挥制作的作品《王国之心》，之后一直担任着该系列的游戏监督一职。



### 长谷川朋广

在《王国之心》第一作的开发中负责美术方面的工作，之后一直有参与该系列的制作。他同时还是《美妙世界》的副监督，在《王国之心 358/2天》的制作工作中同样担任副监督一职。



## 颠覆系列传统的新系统

**——通过嵌入面板来提升角色能力，真是个崭新的系统啊。**

**野村哲也：**因为我非常想尝试一下这样大胆的新系统，夸张点的话甚至可以说我是为了这个才做《王国之心 358/2天》的。在游戏中，罗克萨斯和其他角色之间的等级以及持




有的面板都是共通的，这样一来当玩家想要使用其他角色时也比较方便，当然道具也是共有的。

### ——除了等级以外，武器和魔法都可以通过面板系统来强化吗？

**野村哲也：** 当然可以。和《王国之心 记忆之链》那种利用临时获得各种能力来进行战斗的形式不同，玩家在任务之前可以在菜单中慢慢考虑想要强化的能力。

### ——我看了一下画面，感觉这个成长系统相当复杂……

**长谷川朋广：** 其实这个系统非常简单易懂，总之一开始玩家先把手上有的面板嵌入插槽中就行了。只不过有些面板的外框很大，我们要考虑它们的摆放位置，这个其实也没什么难度。合理配置的话玩家执行任务时也会轻松些。另外要注意，任务中无法更变面板配置，因此在接任务之前可别忘了事先设置好。

### ——是不是能力越优秀面板就越大？

**长谷川朋广：** 那是当然，如果“小回复药”和技能“空中滑翔”的面板大小一样，那大家毫无疑问会选择后者，所以“空中滑翔”的面板大小是小回复药的三倍。

### ——相信有不少人会为了弄出理想的面板组合而下苦功吧。

**长谷川朋广：** 部分面板即使效果完全相同，形状也会有所区别。为了搭配出优秀的效果，大家努力收集面板吧。

### ——开发阶段有出现什么“最强面板组合”吗？

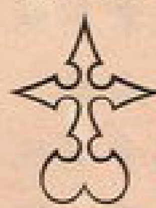
**长谷川朋广：** 我们希望玩家能组合出各种风格的，而不是只依靠某一种最强的面板组合。因此在开发时我们做了各种调整，尽量不要让某一种组合的效果过于突出。

### ——虽然可以利用面板来提升或降低角色的等级，不过经验值还是存在的吧？

**长谷川朋广：** 当经验值积累到一定程度后完成一个任务，玩家便可获得“等级面板”。系列以往的作品中主人公都是通过升级来提升各项能力的，但在本作中等级的重要度有所下降，反倒是武器面板显得非常重要。初期玩家可以毫不犹豫地将手中的等级面板都嵌入插槽中，不过到了中盘，利用其他面板来提升角色能力会获得比升级更好的效果。

### ——原来如此，这个系统似乎打破了传统RPG的原则。野村先生最初的想法就是这样的吗？

**野村哲也：** 我最初交上去的企划书写的是：无论等级、装备还是技能，角色的所有能力都是通过装备面板来改变，特定的面板相邻就有机会获得强大的能力……之类的。之后经过长谷川和企划班的的调整，就变成了现在的这个系统。



## 按键的配置

### ——您曾经说过自己为了键位而苦恼。

**长谷川朋广：** 没错，我是说过（笑）。最后实在没办法，我只好给各位玩家准备了两种键位，当游戏进行到某个阶段后便可使用第二种。

### ——为什么是两种？




**长谷川朋广：**和PS2的手柄相比，NDS的按键比较少，为此我们着实苦恼了好一阵子。问题最大的是用来调整视角的按键，当时有不少人提议用L、R键。之后我们研究出好几套键位，由于测试员的意见一直没有统一，最终只好从中选出了两种评价最好的。

◀任务模式中玩家还可以利用触控笔在下屏写字或涂鸦，进行聊天。

# 操纵XIII机关的成员挑战各种任务

**——关于本作亮点之一的任务模式，最初就可以在13人中任意挑选想要操纵的角色吗？**

**长谷川朋广：**是的，最初便可以在13人中任意挑选。

**——也就是说可以马上和朋友一起玩了。**

**长谷川朋广：**对，我们准备了一些简单的任务，即使没有游戏存档也可以进行。13名角色也是一开始便可使用，不过他们的能力技能都处于初期状态，个人觉得还是用自己培养过的角色来挑战任务比较有趣。除了个别任务外，大部分的任务都需在单人模式中完成后才能在任务模式中选择，多人联机时只要有一人完成过某个任务，其他没有完成过该任务的玩家也可以一起挑战。

**——在故事模式中获得的面板可以在任务模式中使用吗？**

**长谷川朋广：**可以使用。为了体现出角色们的个性，建议玩家还是多收集些面板。如果手上没有一定数量的面板的话，角色就只能使用一些最基本的动作……




**——也就是不能进行空中滑翔或是躲避翻滚之类的特殊动作吧。**

**长谷川朋广：**不过，即使是基本动作，性能也会因角色而异。如果先使用了罗克萨斯或拉克西努这类行动敏捷的角色，再去选塞姆纳斯这种行动缓慢的角色就会很不适应。

**——反过来，如果在任务模式中获得什么东西的话，在故事模式中也可以使用吧。**

**长谷川朋广：**完成任务后电脑会根据大家的具体表现进行排名，前三名玩家的头像上会分别显示金冠、银冠以及铜冠。另外，莫古利还会亲自为冠军送上奖品哦。

**——奖品的具体内容很让人在意呢，都有些什么？**

**长谷川朋广：**比如说稀有面板之类的……

**——真不错，为了这些奖品，玩家们在执行任务时想必都会全力以赴吧。**

**长谷川朋广：**相信场面一定会十分激烈（笑）。话说回来，其实任务模式也可以一个人玩。

**——是这样？我原本还以为这是多人联机时专用的模式。**

**野村哲也：**也有少部分玩家不大喜欢和他人联机。如果这个模式强制要多人参加的话，那么那些不爱和人联机的玩家岂不是拿不到那些奖品了……不过虽然说可以一个人玩，但是任务模式中的任务基本是以“供多名玩家挑战”为基准设计的，敌人都不会弱。因此若想要一个人去挑战，还必须有一定的实力才行。

**长谷川朋广：**可以单人游戏也有好处，在与

朋友联机之前玩家可以先独自适应一下罗克萨斯以外的XIII机关成员的动作。这个模式其实一开始名为“多人联机模式”，由于后来变成即使一人也可以进行，因此改名为“任务模式”。

**——XIII机关中的哪些角色比较好用呢?**

**长谷川朋广：**也不能说什么好用难用，每个人都有其特点优势。像迪米克斯，他属于非常“有趣”的角色。在《王国之心II》中他曾以敌人的身分登场，动作和说话方式都十分搞怪，在本作中他战斗时使用的武器是西他（一种印度乐器），感觉十分新鲜。他进行一些特殊动作时样子也十分有意思……另外，四人联机时，塞姆纳斯从某方面来说十分可怕。

**——为什么?**

**长谷川朋广：**虽然行动比较迟缓，但攻击范围大得吓人，很容易打到身边的同伴。如果在地形狭窄的地图上战斗的话，他搞不好比敌人还要棘手（笑）。

**——为了避免这种情况，同伴也可以选择席格巴尔站在后方战斗吧。**

**长谷川朋广：**席格巴尔算是一个比较特殊的角色，相信有不少玩家都很想用他吧。

**——可以多人联机的任务模式看上去真是充满了乐趣啊。**

**野村哲也：**而且地图都各有特色哦，个人比较推荐“アリスの迷路”这张地图。玩着玩着搞不好玩家都会忘了任务呢（笑）。

**长谷川朋广：**这张地图要是四个人一起玩的话那可真够呛。

**野村哲也：**确实，四个人一起的话会变得格外难（笑）。在这张地图上若玩家被扑克兵发现的话，就会被强制传送回起点。四人联机时只要有一人被发现，大家都会被传送回去。即使某个人成功避开了扑克兵先到达了目的地，此时若同伴被发现的话，好不容易到达目的地的人照样会被送回起点……四个人都必须成功避开扑克兵，因此难度非常高，大家联机时一定会出现“哪个家伙被发现了？”、“我好不容易走了这么远，你又害我回到起点了”这类互相抱怨的场面吧（笑）。

**长谷川朋广：**而且这个地图上的路都很窄……在这张地图上执行任务，大家都会有那种“绝对不能被发现”的压力吧。

**野村哲也：**这个地图最初玩时很容易让人焦急，不过到后面就会慢慢开始觉得有趣了（笑）。



▲这就是“アリスの迷路”，要在不被扑克兵发现的情况下走完这么长的路确实很辛苦。

Story

# 标题的含义

**——这个标题看上去感觉有很深的含义。**

**野村哲也：**这个附标题我考虑了很久，话说我一直都想在标题里放上数字，以前思考《美妙世界》标题时我还想过要在里面加上数字哦（笑）。

**——这标题就像一道充满着谜的计算公式呢（笑）。**

**野村哲也：**《美妙世界》虽然没能在标题中加入数字，不过这次我终于如愿了，我很希望用数字带给玩家一种神秘感，想给大家一种“这数字是什么意思”的感觉，我想也较成功地做到了这点。看了这标题后，玩过系列前几作的人一定会进行各种猜测，不过我想玩出结局以后不同玩家又会挖掘出不同意思吧。

**——是指推翻了原本的想象?**

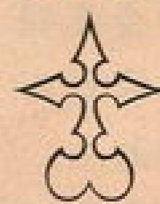
**野村哲也：**随着剧情的推进，个别玩家也许

会发现真相和自己最初所推测的有所不同。

**——看到《358/2天》这个副标题我就想起了分数，那个“2天”非常重要吗？**

**野村哲也：**不不不。那个不是指两天，这就是一个分数。

**——果然是分数啊，是我想太多了（笑）。**



# 关于主人公罗克萨斯




**——接下来谈谈本作的主人公罗克萨斯，为什么这名角色会获得如此高的人气呢？**

**野村哲也：**说实话我也不知道（笑）。一开始我根本没想过这个角色会那么受欢迎，也许是因为那种虚幻、随时都会消失的感觉让人着迷、心酸吧，现在很多人气角色都是这样。

**——知道罗克萨斯是本作的主人公后，玩家们的反应是……**

**野村哲也：**似乎有一部分玩家无法理解，毕竟每个玩家都有自己的想法。

**长谷川朋广：**游戏开发初期，h.a.n.d开发组那边先制作了索拉和唐老鸭的建模供发表用，包括我在内大家当时都觉得那是理所当然的……当得知主人公其实是罗克萨斯时都大吃一惊了呢。




**——这一次的故事是从罗克萨斯的诞生开始描写的吧。**

**野村哲也：**差不多就是那个时期。

**——那么，故事最初具体是什么时期呢？**

**野村哲也：**严格来说，先是一小段“第255天”的剧情，然后会转到“进入XIII机关的第七天”，这时才算正式开始。

**——也就是指游戏刚开始会有一段后面的情节？**

**野村哲也：**只有一小段而已，故事从“罗克萨斯进入XIII机关的第七天”正式开始。从刚加入XIII机关起到第七天为止，这段时间内发生的事在游戏中也会稍作描写，不过并不多。罗克萨斯本人对那几天的事也记得不是很清楚，对于自己是谁，究竟该做什么都不知道。

**——作为刚加入XIII机关的新人，罗克萨斯要学习的东西有不少吧。**

**野村哲也：**最初罗克萨斯整天都显得很茫然，虽然XIII机关的人教了他很多东西，但他依旧不怎么爱说话……

**——对什么都不知道的罗克萨斯，XIII机关的成员们教了他不少东西。通过本作玩家会对XIII机关的成员产生亲切感，或是看到他们令人意外的一面吗？**

**长谷川朋广：**不少游戏测试员都表示很喜欢XIII机关的人呢。虽然刚开始玩时有测试员提出角色太多了记不住名字，不过玩到中盘后就越来越喜欢他们了。

**野村哲也：**说实话他们的名字最初就连我自己也记不太清呢，即使到了现在有时也要先在脑子里想一下才行（笑）。

**——具体能看见哪些角色的另一面呢？**

**野村哲也：**不能算是另一面，他们给人的感觉还是和前几作里的差不多。

**长谷川朋广：**本作会进一步体现他们的个性，

性格什么的和前几作相比不会有什么变化。

**——关于XIII机关的领导者塞姆纳斯，所有成员似乎都听命于他。**

**野村哲也：**从立场上来说确实如此。在《王国之心 358/2天》中，塞姆纳斯依旧是个让人无法理解的家伙，他懂得隐藏自己的想法。所有的成员中塞姆纳斯算是最具领导者气质的角色。




▲面对没有记忆的罗克萨斯，塞姆纳斯一脸不以为然。

## 未在《王国之心II》登场的关键人物——席恩

**——在《王国之心II》和《王国之心 记忆之链》中阿克塞尔为什么会如此卖力帮助罗克萨斯，本作中会说明吧？**

**野村哲也：**对，这两人之间的事也是本作的重要部分。

**——说到罗克萨斯和阿克塞尔，我就想到了本作中和他们看上去关系亲密的神秘角色。**

**野村哲也：**是说席恩吧，她可以说是本作的关键人物。各位喜欢罗克萨斯的玩家，对于这位女性一定十分在意吧（笑）。

**——玩到最后，玩家们会不会觉得席恩是个不可缺少的重要角色？**

**野村哲也：**关于这个角色的设计我们花了不少功夫，我相信罗克萨斯的FANS也能够接受她。在本作中席恩的存在意义非常明确。

**——罗克萨斯的故事让人非常心酸，席恩的下场也会像那样吗？**

**——对于新玩家而言，一定会觉得塞姆纳斯很古怪吧。**

**野村哲也：**塞姆纳斯的真正目的究竟是什么，相信玩家一定会非常在意。

**——若想要知道真相的话，事后还要去玩《王国之心II》了。**

**野村哲也：**是这样的，在本作中还有一些不曾在《王国之心II》中提过的真相。

**——这对于喜欢这系列的FANS而言一定有不小的吸引力吧。**

**长谷川朋广：**毕竟本作的故事是发生在《王国之心》和《王国之心II》之间，本作有不少内容都与前几作有着联系，而且系列以往作品中的一些场景也会在本作中出现，老玩家们一定会觉得很感动吧。把以前那些关于XIII机关零零碎碎的剧情和本作的故事结合一下，玩家能更深入地了解他们。



**野村哲也：**席恩在《王国之心II》中从未出现过……这样说你应该明白了吧。

**——是这样啊。**

**野村哲也：**将一个极关键人物的故事在一部作品中说完，剧情描写方面还是有一定难度的。

**——席恩给人的感觉和某位角色非常相似，玩到最后玩家能找到答案吗？**

**野村哲也：**嗯，玩到最后玩家会知道她的真实身分。



►罗克萨斯与海浬等人的相遇。

# 最后的话

## 关于惊喜

——《王国之心 358/2天》是不是和前几作一样，有一些新作预告影像之类让人惊喜的东西呢？

**野村哲也：** 当然，我们已经准备好了。

——是指通关后能看到特典影像什么的吗？

**野村哲也：** 这一次并不是影像，关于发生在《王国之心 358/2天》之后的故事，《王国之心II》中已经交代得很清楚了。

——不是影像的话会是什么呢？

**野村哲也：** 那是我们花了很多功夫为大家准备的一个惊喜哦，从某种意义上来说做影像还要轻松一点。

——最后请对玩家们说几句。

**长谷川朋广：** 本作确实和系列前几作有不少联系，不过我们在制作时也考虑到了没接触过此系列的玩家，新玩家们完全可以将本作当作是一部独立的作品。当然，玩家玩过本作后对本系列产生了兴趣，再去玩前几作的话我会非常高兴的。另外，喜欢和朋友联机的玩家也不要错过了。

**野村哲也：** 大家玩完剧情模式后别忘了和朋友一起联机挑战任务。虽然任务模式可以一人玩，但还是建议大家联机，毕竟多人游戏的乐趣在单人游戏时是无法感受到的（笑）。



▲野村哲也与长谷川朋广的亲笔签名。

## 今后的“《王国之心》系列”

——除了NDS版外，《王国之心》还要在PSP和手机上推出新作，《王国之心》的世界还会继续扩大吧？

**野村哲也：** 只要有玩家们的支持，我们就会继续下去。

——虽然NDS版的主人公是罗克萨斯，不过说到“《王国之心》系列”的主人公的话应该还是索拉、利库以及凯莉，有不少玩家希望能看到他们后面的故事。

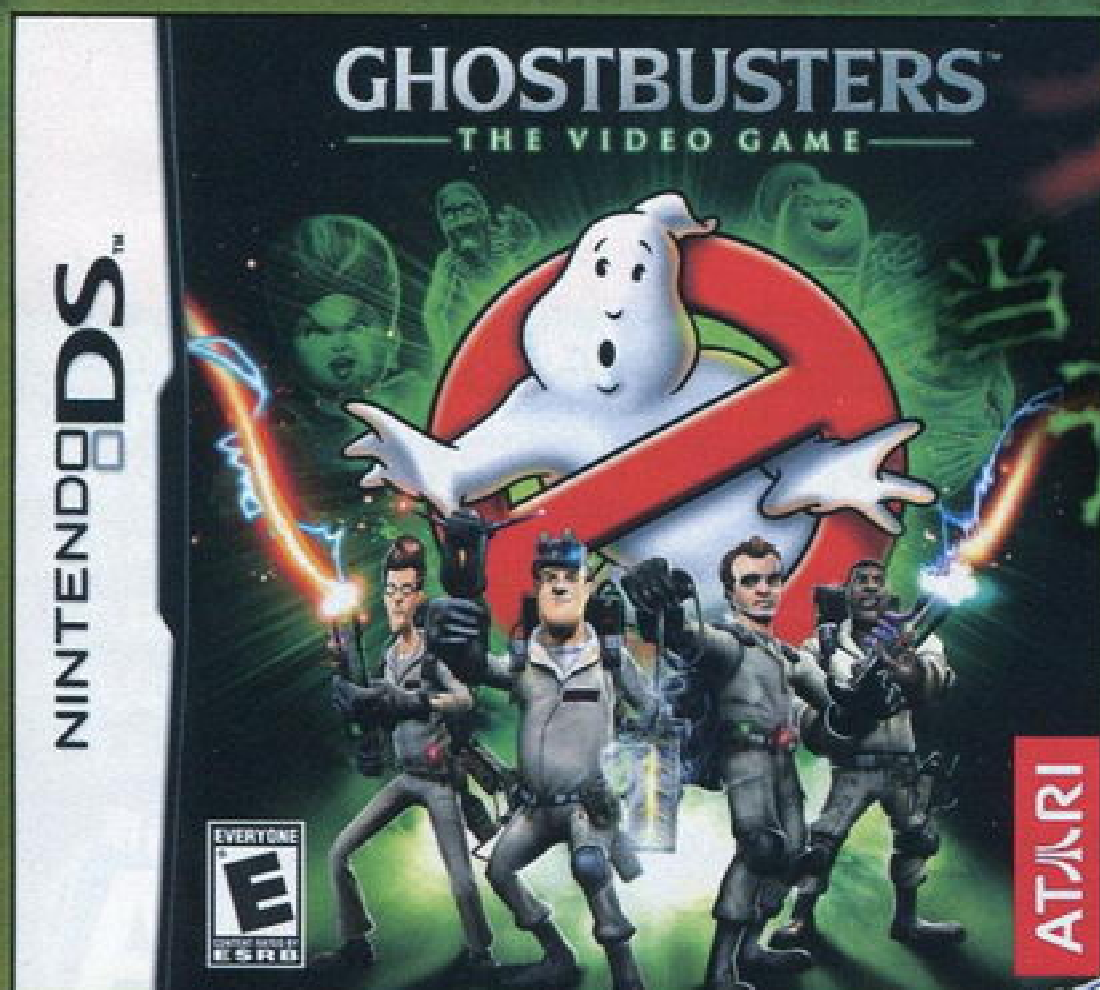
**野村哲也：** 看了《王国之心II》的结局后大家就知道后面一定还会发生什么，我自己也构思了不少东西，至于会不会做出来，暂时还不好说。

——长谷川先生有没有“这个一定会有续作”的感觉呢？

**长谷川朋广：** 当然有啦。只要有FANS的支持，出续作也是很有可能的。如果野村哪天跑来和我说“咱们来制作《王国之心III》吧！”我决不可能说“关于续作我什么都没考虑过”之类的话（笑）。



# 当鬼怪来袭，请呼叫！




本作是基于25年前上映的同名经典电影改编的一款动作游戏，该电影当时被称为影史上最受欢迎、也是最幽默的喜剧之一，游戏将于今年的夏初面世，而PSP版也将于秋季登场。众所周知一般由电影改编的游戏中，素质颇高的游戏好比沧海一粟，所以本作届时会有怎样的表现，让我们小小期待一下吧！

文 伊娃 美编 澄香




| NDS | 捉鬼敢死队 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | Ghostbusters: The Video Game | | | |
| | Atari | ACT | 预定2009年6月16日 | 美版 |
| | 1～4人 | 容量未定 | 29.99美元 | 对应周边未定 |

## 三人帮+新成员

游戏的剧情其实是在延续原剧情的基础上全新编写的，当然电影中的捉鬼敢死队成员彼得、埃贡、雷三位博士仍然会继续搞笑。由于三人帮大受雇主们的欢迎，且捉鬼业务越来越多，他们不得不寻找第四个成员，也就是玩家所扮演的新角色——温斯顿。




## 拯救纽约市

纽约曼哈顿再次成为了群魔的乐园，而敢死队的任务就是将它们全部捕获。那些电影里出现的绿色幽灵、棉花糖娃娃等各种鬼怪以及捉鬼武器喷出的漫天飞舞的光束都会在游戏中一一再现，更令人兴奋的是，在捕捉鬼怪的同时，玩家还能亲自驾驶捉鬼敢死队的Ecto-1汽车前往目的地，操作虽然简单，但是一旦撞坏了汽车，是要花大钱修理的。








▲▶齐心协力对抗鬼怪。

◀玩家的驱车速度会显示在上屏的时速表上，而时速表的右下角则显示的是汽车的破坏程度。




# 蓝龙 异界的巨兽

ブルードラゴン 异界の巨兽

| NDS | NBGI | RPG | 预定2009年 | 日版 |
|---|---|---|---|---|
| | 游戏人数未定 | 容量未定 | 售价未定 | 对应周边未定 |

相关报道 Vol.106 P26

包括未发售的本作在内，“《蓝龙》系列”目前三款作品的发售厂商均不相同。这款新作的发售厂商变为了NBGI，而除了和系列前两作一样由鸟山明负责人设、坂口博信监督外，NBGI旗下著名的“《传说》系列”制作人马场英雄也将加入到本作的开发阵容中来。下面就为大家带来这款集结了三位名家的RPG新作的续报。

期待度 A

文 雷伊 美编 咕噜

在《蓝龙 异界的巨兽》中，角色们装备的影子不再是固定的，而是可以由玩家们自由进行搭配。不同的影子所持的技能也不相同，因此根据组合的不同可以衍生出不同的战术。这次我们就来看看游戏中的三位角色以及他们初期的影子。

## 鸟山明






▲鸟山明是在某个立方体中遇见的，他似乎正在寻找沉眠在立方体深处的宝物。



装备的影子米诺陶洛斯擅长回复魔法，所以是在对付BOSS等强敌时不可或缺的角色。因为防御力低，所以主要负责支援其他角色。

## 福西拉



前两作主人公修的爷爷，他所装备的影子是大力甲虫，虽然HP和防御力很高，但魔法的防御能力却非常低。




▲虽然年事已高，但福西拉爷爷心中的冒险之魂仍在燃烧。

## 玛鲁玛洛







▶▲玛鲁玛洛在第一作中是个非常有趣的角色。



从系列第一作开始就作为同伴登场的玛鲁玛洛所装备的影子是龙。他的影子擅长物理攻击，HP和防御力等能力值较为平均，能够作为队伍的主力。

## 新的立方体

星球分裂成了无数立方体，在这些立方体上存在着城镇、迷宫，并且居住着人类。这次就为大家介绍厂商新公布的两个立方体。

### 新拉格立方体

德比族生活的新村落“新拉格村”所在的立方体，村子在氛围上与他们之前居住的拉格村非常接近。






◀德比族居住的地方，德比族在本作中的戏份多吗?

### 机械立方体

由机械组成的立方体，其中还有各种利用机械而设下的机关，如果不动脑筋或许很难找到出路。






◀该立方体内具有一定的解谜要素。

## 合成系统

通过合成系统，玩家可以对武器和防具进行强化，也可以用迷宫中找到的素材等合成新的物品。组合时玩家既可以参考配方，也可以亲自尝试发现新的组合方法。合成屋中主要可以进行两项合成，分别是“道具合成”和“强化合成”。各武器、防具上都有一种叫做“元素槽”的装置，每合成一次，槽就会被装填一次，全部填满就无法再进行强化合成。




▲在机器人雅萨特的合成屋中可以进行合成指令。



▲通过强化合成，可以令武器发挥出更大的作用。



▲玩家还可以制作新的武器、防具和饰品。



休闲服 + 针线 =



海盗装（女）



骑士盔甲 + 珍珠 =



圣骑盔甲

绿宝石 +



恐龙化石 =



雷龙胸针（C级）

DISNEY SQUARE ENIX

# KINGDOM HEARTS 358/2 Days

スリー ファイブ エイト デイズ オーバー ツー

文 雷伊 美编 澄香

离《王国之心 358/2天》的发售日还剩不到半个月的时间，这次为大家献上本作的“前线狙击”报道最终回。在这次报道中，我们为大家进一步介绍了本作的任务系统，另外还有来自XIII机关中的三位成员的相关情报，粉丝不要错过喔。

期待度 A

| 王国之心 358/2天 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| キングダム ハーツ 358/2 Days | | | | |
| NDS | Square Enix | RPG | 预定2009年5月30日 | 日版 |
| | 1～4人 | 容量未定 | 5980日元 | 对应周边未定 |

相关报道 Vol.74 P7/Vol.80 P40/Vol.95 P28/Vol.100 P48/Vol.106 P28/Vol.108 P24

## 罗克萨斯与三位小伙伴的相遇



◀三位好友的打扮和《王国之心II》中的一样。

《王国之心II》开头，描写的是失去记忆的罗克萨斯和他的三名好友——海涅、品兹和欧蕾特之间的故事。其实早在罗克萨斯还属于XIII机关的时代，他和好友三人组似乎就已经打过交道，在那个时候他们就已经成为朋友了吗？



▲看着海涅等人在一起开心地玩耍，原本并没有“心”的罗克萨斯似乎也受到了感染。

## 七不思议再临

黄昏镇所流传的“七不思议”传说在本作中同样也会存在，不过在内容上似乎与《王国之心II》中的有所不同。解开七不思议与XIII机关的任务应该会有所联系吧？



## 三人首次挑战任务

▶罗克萨斯、阿克塞尔和席恩三人首次一起挑战任务，看得出来他们都很高兴能一起合作。







▲这应该是任务完成后的一幕，罗克萨斯独自一人离去了。后面用帽子遮住脸的应该就是席恩吧。

## 大厅是重要据点

大厅是剧情模式中的一个重要场所，在这里，玩家可以整理道具和魔法，为接下来执行任务做准备。本作中的任务分为普通任务和全息任务两大类。后者除了可以任意反复挑战那些已经触发过一次的任务外，还包括了有着各种各样制约条件的“挑战任务”。另外，在挑战任务中还可以得到“挑战标志”，但是接取此类任务需要“试炼之证”。




▲大厅也是Ⅹ Ⅲ机关聚集的场所。




▲试炼之证在普通任务中可以得到，不过有些入手条件会比较苛刻。

▶挑战任务有一定的附加条件，比如敌人等级较高什么的，难度比一般的任务要高。







◀一般的任务有一定的接取期限，不过全息任务就算是过了期限也能进行挑战。

## 任务与报酬




◀遵循任务条件中『评价』一项的指示行动即可获得挑战标志，根据持有枚数不同，可以获得不同的道具。

在普通任务中，有些任务带有键刃的标志，这些任务被称为关键任务。不断地完成关键任务，便可推进游戏主线剧情的发展。另外，当完成任务或关键任务后，报酬槽就会得到积蓄，报酬槽积蓄的长短会影响任务完成时获得的报酬。




▲与大厅中的塞克斯对话就可以接取任务。

▶接取任务的画面，除了任务内容外，任务条件和报酬都能在接取的时候就进行确认。





▲完成键刃图标要求的关键任务个数，游戏中的时间和剧情就会推进。

▼不断完成任务，报酬槽就会积蓄，当积累到×2的时候，获得的报酬就可以翻倍。




# 莫古利商店



▲在莫古利处可以换取各种物品。

▼▶面板也可以进行合成，合成需要相应的道具并要花费一定的费用。





罗克萨斯成长所需要的面板除了在宝箱中获得外，在莫古利商店中也可以换取。玩家在打倒无心后可以得到一定的“心灵点数”，用它们就可以在莫古利的商店中交换想要的物品了。

# 任务模式流程介绍

在本作的多人游戏部分，玩家可以操作XIII机关成员挑战任务模式。想要追加该模式中的新任务，就需要与各任务相对应的“共斗之证”。另外，参加者还需要达到任务所设定的“阶级”。共斗之证和阶级随着剧情模式的推进就可以获得并升级。

▼操作主机的玩家选择任务，如果得到了共斗之证，在列表中出现的任务就会增加。




▶玩家首先需要选择使用角色。装备和面板都是和单人的剧情模式共通的，并且也可以进行编辑。



▶4人为了达成任务目标一起奋战。画面右上方的×号代表的是战斗不能的次数，达到特定的次数就会Game Over。





## 结果发表

◀根据在任务中的活跃程度，任务完成后会对玩家们进行排名。

# 多人游戏部分独有的设定



## 帮助有需要的同伴

◀在任务中捡到的道具如果选择"舍弃"（すてる），就可以交给其他有需要的同伴。不过要注意的是，自己带进任务中的道具不具备该功能。

## 绘图聊天



▲一起参加任务的玩家之间可以通过触控笔写出或画出各种文字图案来进行交流。

## 共同行动

◀任务中有些挡路的障碍光靠一个人的力量无法突破，需要集结4人的力量才能突破。

# 维克森

## 过分自信



▶维克森正在教授罗克萨斯一切基本的调查方法，不过从他的语气来看，他非常自信，甚至有些自负。



◀维克森的盾牌比起攻击眼前的敌人，更擅长对付周围的多数人。



▶维克森的极限技是向前方发出冰柱，按住按键可以改变其移动距离。

机关中的No.4，使用巨大的盾牌作为武器，在保护自己的同时攻击敌人。擅长操纵冰，能用巨大的冰块对敌人造成伤害。

# 玛鲁夏

## 对键刃的强烈兴趣

◀▼玛鲁夏对键刃表示出了强烈的兴趣。在交谈中，他告诉了罗克萨斯这次任务的重点——那些自然生成的无心就算打倒了也无法回收心。

キーブレード…すばらしい力だ
この力を我が手中におさめれば…
マールーシャ

今回のようにハートを
回収する任務では倒しても
あまり意味がない…ということだ
マールーシャ

机关的No.11，花属性的所持者，使用巨大的镰刀作战。作为机关成员，他相对来说还是个新人，但姿态却不是一般地高。在《王国之心 记忆之链》中作为忘却之城的城主登场。

▲玛鲁夏的攻击范围很广，而独特的花属性也使他的招数看上去十分华丽。

▲在极限技中如果拿准时机按键的话，可对攻击的敌人造成即死效果。

# 塞克希恩

## 对新人很关照

◀▼就算是对新加入的罗克萨斯，塞克希恩也能放下姿态亲切地对其讲解一下基本要点。不过对谁都是这么亲切且彬彬有礼，不得不让人怀疑其真实性格到底如何。

逆に自ら積極的に任務に臨めば
機関もその功績を認めてくれる
かもしれません
ゼクシオン

◀书中可以产生幻影来对敌人进行攻击。

机关中的No.6，是个头脑聪明的策略家，喜欢不弄脏自己的双手来令作战成功。手中书形的武器能够产生幻影。在《王国之心 记忆之链》的某起事件中死亡。

▶发动极限技后，塞克希恩会浮游在空中，打开书令无数黑块降落。

# F1 2009

Formula 1

文 伊娃 美编 澄香

最近英国Codemasters公司向外宣布其已经计划开发一系列以F1赛车为主题的赛车游戏，分别是《F1赛车 2009》和《F1赛车 2010》。《F1赛车 2010》对应PS3和X360平台，预定于2010年中期发售。而《F1赛车 2009》对应的平台为PSP和Wii，目前官方已透漏该作的一些相关信息以及少量实际游戏截图，单从画面上看来该作绝对值得大家期待！

## 体验现实中无法触及的特殊经历




| F1赛车 2009 | | | |
|---|---|---|---|
| Formula 1 2009 | | | |
| PSP | | | |
| Codemasters | RAC | 预定2009年秋季 | 欧版 |
| 1～4人 | 售价未定 | 无对应周边 | |

## 真实模拟

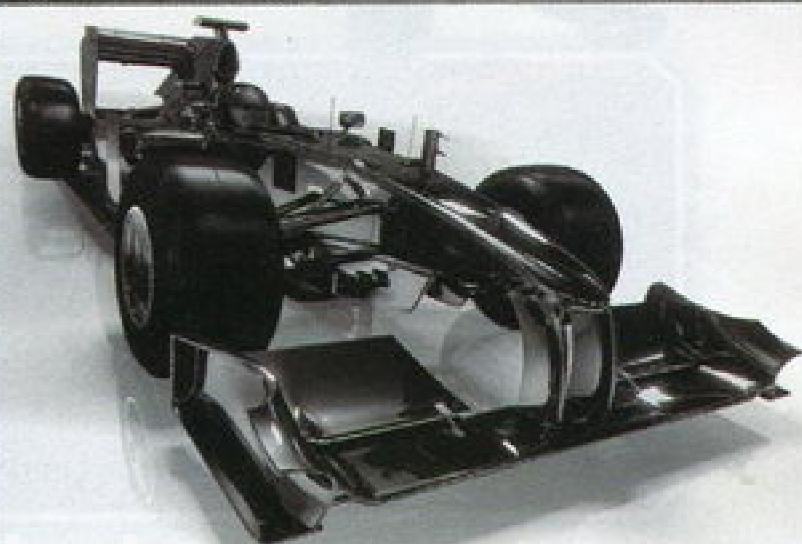

▲虽然边缘锯齿仍无法避免，但好在画面层次明朗。

本作将真实模拟F1 2009赛季的真实比赛盛况，给玩家呈现出一个精彩的F1新赛季，本赛季的所有参赛车队以及赛道都将被尽数收录其中，而且游戏当中还包含了全部F1车手的资料，包括为大家所熟知的路易斯·汉密尔顿、费尔南多·阿隆索、塞巴斯蒂安·维特尔等著名车手。游戏中共有20辆顶级F1赛车以及17款赛车道，尽管新加坡夜晚街道赛道是本赛季才新增的赛道，但游戏还是将其一并收录，相信国内玩家一定会对该车道情有独钟吧！2008年度F1世界冠军路易斯·汉密尔顿（Lewis Hamilton）本次也是首次亮相于游戏中，玩家将有机会驾驶其“McLaren MP4-24”顶级F1赛车，亲身体验世界F1赛车锦标赛的独有魅力，与其他车手一绝高下，并最终获得锦标赛冠军头衔。

## 支持多人联机

《F1赛车 2009》PSP版将具备无线多人联机竞赛功能，支持最多4人联机角逐。不知本作的单机主线游戏模式与多人网络联机模式是否相互独立，如若能像《山脊赛车》里一样，玩家在任何一个模式中获得的车辆、等级都是相通的，相信联机游戏的刺激和乐趣都将进一步提升。


◀画面左侧的赛车图标表示即将超车，其下方白色弧线则为迷你地形图。








# 灵魂悸动的二度重奏

| 灵魂能力 破碎的宿命 | |
|---|---|
| ソウルキャリバー Broken Destiny | |
| NBGI | FTG |
| 预定2009年夏 | 日版 |

PSP



罗德·吉欧·丹皮尔

继《铁拳 暗之复苏》后，NBGI的另一人气3D FTG“《灵魂能力》系列”也将登陆PSP平台。新作是去年夏季发售的《灵魂能力4》的强化移植版，加入了原创角色和新场景。鉴于《暗之复苏》的上佳表现，除了涉及版权问题的部分角色，《破碎的宿命》应该不会随便删减角色，对于这款兵器类格斗游戏的顶峰之作，让我们期待它的到来吧。

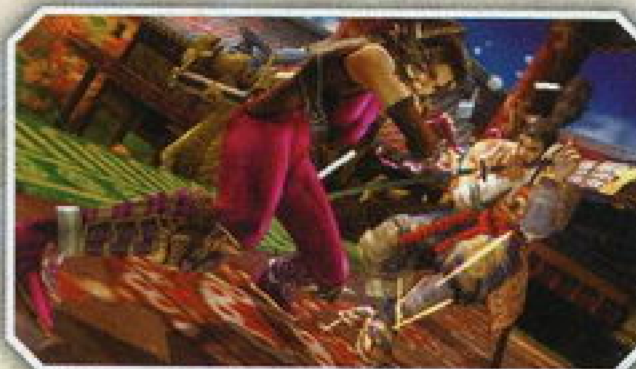
本作公布后最惹人注目的情报就是新角色丹皮尔了，这个留着优雅唇须的绅士从身姿到招式再到言谈都流露出狂人乃至变态的倾向，尽管不会被多数人喜欢，但求新、求怪的娱乐心态也能促使一部分玩家率先投入对其的研究。

本作的系统相比原作变化不大，基础的8方向移动和个性的CF技完全保留，并且官方还宣称“系统会在PSP上进一步进化”。除对战系统外，游戏在角色编辑模式中加入了新部件和新功能，目前较让人好奇的是这个“新功能”，难道是调整角色的体型吗？其实对于大多数原作过来的FANS而言，调整现有不完全的平衡性才是当务之急，相信NBGI不会偷这个懒，但还是祈祷不要出现矫枉过正的问题。

（文：胧月）



▲丹皮尔的武器是暗藏在袖口的短刃，体术是主要攻击手段。



◀虽然能看到些微的锯齿，本作的画面还是干净得令人惊异，希望实际发售后不会有太大缩水。



▶4代新加入的角色希尔妲，虽然使用起来有一定难度，习惯了蓄力操作后的性能可谓逆天。

## 那一年的夏天，给我留下了许多回忆

### 我的暑假4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图

ぼくのなつやすみ4 瀬戸内少年探偵団、ボクと秘密の地図

| | | |
|---|---|---|
| PSP | SCEJ | A・AVG |
| | 预定2009年7月2日 | 日版 |

在第三作在高清家用机上推出后，以体验温馨惬意的暑假生活为题材的"《我的暑假》系列"第四作选择了目前在日本大红大紫的PSP为开发平台，新作将随着暑假的开始来到掌机玩家们的身边。

本作讲述的是发生在1985年夏天的故事，游戏的舞台囊括了濑户内海的5座小岛和其间的海域，场景之大属系列之最。除了系列玩家们所熟悉的昆虫采集、虫相扑外，本作还新增了不少全新的游戏内容，比如"怪物橡皮擦相扑"、"鱼料理"等等。在为期一个月的时间里，玩家可以前往各处发生事件，接触不同的人，书写属于自己的暑假日记。当然，你也可以什么都不做，静坐在海边倾听涛声。这个暑假怎么过，全看你个人的喜好。

（文：雷伊）



▶温馨怀旧的气息一直是本系列让人着迷的一个地方。




◀怪物橡皮擦相扑是本作的新增内容，橡皮擦一共有30种。



▶既然故事发生在海边，那钓鱼自然是少不了的。

## 尽情体会那苦涩而又甜蜜的回忆吧

### 秋之回忆6 三角波动

メモリーズオフ6 ～T-wave～

| | | |
|---|---|---|
| PSP | 5pb. | AVG |
| | 预定2009年5月28日 | 日版 |

本作是去年8月份推出的PS2版同名游戏的复刻版，预定今年5月28日与广大玩家见面。游戏讲述了主角与5位女性的感情纠葛，其中与莉莉丝和智纱两名主要女主角的感情会对故事的结局产生很大的影响。

故事发生在秋天的文化祭，跟青梅竹马莉莉丝住在一起的志雄结识了莉莉丝的好友智纱，"这次文化祭的晚上能和我跳一支舞吗"，这句由温柔质朴的智纱口中说出的话顿时让三人之间的气氛变得非常微妙。不知所措的志雄，露出复杂表情的莉莉丝，满怀期待的智纱，微妙的三角关系，女主角背后的故事，苦涩而又甜蜜的回忆，一切都从这一刻开始。

游戏自然也少不了几位大牌声优的激情献声。本作的限定版还将赠送特制的可容纳5张CD的收纳箱，以及游戏的全角色歌，对本系列有爱的朋友一定不能错过。（文：胧月）



▲复杂的关系，甜蜜的回忆。



▲志雄的青梅竹马及同班同学远峰莉莉丝是个带傲娇属性的女孩，擅长"低位踢"，对志雄有好感，但是不坦率的她却把志雄介绍给智纱。



▲莉莉丝进入高中时的好朋友箱崎智纱，和谁在一起都习惯征求别人同意，带依赖气质的优等生，喜欢志雄，并且在文化祭上向志雄告白。

# 一护在NDS上展开新的冒险

BLEACH

本作根据连载于周刊《少年Jump》上的人气漫画《BLEACH》改编而成，万解等原作中的经典要素都将在游戏中出现。本作没有复杂的出招指令，玩家只要连按Y键便可使出基本的连续技，按Y键的同时再配合方向键的话可以做出丰富的动作，简单的操作让动作游戏初学者也可以轻松上手。


▲剧情中会插入不少精美图片。


▲玩家的过关时间以及打出的最高连击数都将影响到过关后的评价。

## BLEACH DS 4th 烈焰使者

BLEACH DS 4th：フレイム・ブリンガー

| | | |
|---|---|---|
| NDS | SEGA | ACT |
| | 预定2009年夏 | 日版 |

每通过一关时，若玩家在关卡中有很好的表现，就有机会获得奖励点数，利用这些点数可以购买CG图片以及卡片等等，本作的收集要素相当丰富。在游戏中玩家有机会得到一种名为“灵魂之卡”的特殊卡片，使用这些卡片后玩家可以获得如“一定时间内处于无敌状态”等各种特殊效果，活用这些卡片可使战斗变得轻松不少。


▲如何灵活运用这些卡片的效果是过关的关键。

（文：洋葱）

BLEACH

# 建造属于你的蚂蚁王国吧！




## 蚂蚁王国

Ant Nation

| | | |
|---|---|---|
| NDS | Konami | SLG |
| | 预定2009年7月14日 | 美版 |

各位是否会怀念自己童年时期，在悠闲的周末拿着放大镜研究蚂蚁窝的难忘经历呢？Konami就即将推出一款让大家训练蚁军的战略类可爱小游戏，主人公自然就是小蚂蚁们啦。游戏中，玩家要通过使用触控笔操控、训练蚂蚁王国的蚁军们，使得它们能够在各种恶劣的环境中生存，并强壮到足以抵抗外来入侵的昆虫以捍卫地球。蚁军分为两种：兵蚁和工蚁，这两种蚂蚁之间的合理分配才是任务完成的关键。游戏中共有近100个不同内容的挑战任务，包括管理蚂蚁王国的成千上万的蚁军数量与充足的资源、训练以提升蚁军的攻击与防御能力等，且环境并不都是一成不变的，有沙漠、火山口、草原、滨水区等。在训练蚁军的过程中，使用触控笔点击蚂蚁使其更加强壮，此外还要训练蚁军各方面的能力，比如通过向蚁窝上方的地面洒水以培养它们的耐水性，其训练艰苦性可想而知。


▲在地面点燃小火堆培养蚁军的耐热性。 ▲齐心对付外来侵略昆虫，打败后可作为备用军粮。

（文：伊鞋）

# 你的方向感如何？来考验一下吧！

## 迷宫大翻转！

Mighty Flip Champs!

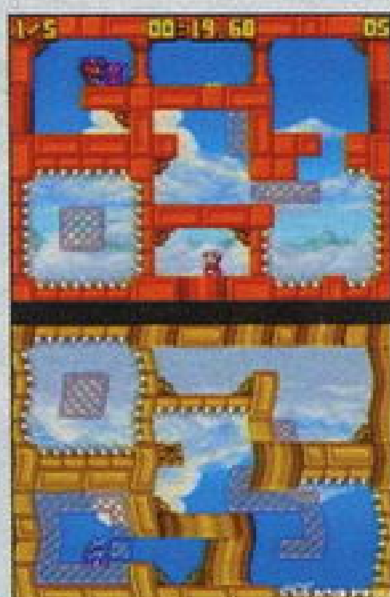
| NDS | WayForward | PUZ |
|---|---|---|
| | 预定2009年冬季 | 美版 |

本作是由曾担任NDS游戏《魂斗罗4》开发工作的WayForward负责研发的一款迷宫解谜游戏，将于今年底通过NDSi Ware在线下载。游戏场景设置于一个个复杂的迷宫当中，玩家需要操控主角阿尔塔（Alta）从起点出发，越过重重障碍到达终点。游戏的上屏显示阿尔塔所闯关卡的地形，但有意思的是，单单通过上屏的地形是不可能闯关成功的，因为主角阿尔塔只能水平方向移动且无法跳跃，所以每当蓝色的石块挡住去路或无路可走时，阿尔塔就得通过魔杖使用魔法将上下屏的地形进行切换，下屏的地形是该迷宫的另外一种套路，所以如此反复切换两种地形后便能朝着目的地一点点前进直至到达终点。在规定的时间内，同终点处的小动物会面后即闯关成功。途中利刺之类的机关都不能触碰，不然阿尔塔是会丢掉性命的。






▲对于迷宫中的网状物体，阿尔塔可以上下、左右随意走动。



▲游戏后期的地形越来越复杂，一旦操作不当致使主角掉落到机关上都是会Game Over的。

（文：伊娃）

# 赶快把可爱的小芝麻带回家吧！




## 咕噗！小芝麻！

クプ~！まめゴマ！

| NDS | Creative Core | SLG |
|---|---|---|
| | 预定2009年7月 | 日版 |

NDS上的治愈系游戏“《小芝麻》系列”将于7月推出新作。“《小芝麻》系列”是以小海豹为主角的模拟育成类游戏，游戏中的小海豹形象非常讨人喜欢，因此本系列在女性玩家群中有着不低的人气。本作是系列的第三作，新作采用了和正在播放的动画版《小芝麻》同样的名字，不仅如此，在动画版中登场的角色也会在游戏中出现，相信看过动画版的玩家会更有代入感。游戏的系统在前作的基础进行了一定的强化，在育成方面，新增了小芝麻结婚生子后，对其一家子进行育成的玩法。而登场的小芝麻在原来的基础再增加了8种，达到40种之多，并且各种扮装道具、食物和玩具也是应有尽有。机能方面，这次最大的看点在于增加了小芝麻哼唱系统，玩家可以将游戏中准备的歌曲教给小芝麻，虽然在一开始小芝麻并不能唱得很好，但只要玩家耐心教导，小芝麻会不断学习并最终把歌完整流利地唱出来。（文：乌冬）



▲相信在对一家子进行育成的时候会发生不少趣事。

▲除了游戏中准备的歌曲外，玩家也可以将自己作的曲子教给小芝麻。

# 黑白世界缤纷的梦

## Gameboy诞生20周年纪念

1989年4月21日，Gameboy发售，从此，一个新的时代开始，一个新的市场被开辟！如今，整整20年过去，本辑的专题，就让我们一同纪念这位掌机领域的拓荒者！

专题企划 FEATURES

文 马修　协力 《掌机王SP》全体编辑　美编 紫枫

# Gameboy的前世今生

## 掌机市场的拓荒者

今天的掌机市场可谓是红红火火，两大掌机斗得热火朝天，任天堂蓝海战略大获成功数钱数到手软，老冤家索尼也坚挺住了掌机的阵地，其结果便是玩家们各得所好，受众率也前所未有之大……然而20年前又是一番什么景象呢？

20年前，FC正如日中天，一大批成为后世经典的作品正活跃在当时的家用机平台和街机平台上，而把自己的游戏机带着走到哪玩也不是不可以——当然不是背着电视和游戏机到处走，而是带着GB之前的掌机。事实上，在GB诞生之前，掌机硬件平台就已出现多年，1976年Mattel Electronics Handheld Games的诞生标志着掌机硬件平台的出现，其后，各种使用点阵液晶显示屏的、固定游戏的便携主机纷纷出炉，其中不乏Game & Watch系列等成为后世抢手藏品的经典。







▲世界上首款掌上游戏机——Mattel Electronics Handheld Games。

但再经典的游戏也耐不住总玩一个，而1979年世界上首部可以更换游戏的掌机Microvision的问世则标志着便携游戏主机技术的一次重大进步，然而



▲Game & Watch的机型多种多样，而这款《大金刚》应该对后世影响最大了吧，双屏、十字键——和NDSL简直是祖孙啊！

Microvision以及1985年Epoch发售的Game Pocket Computer等早期可更换游戏的主机，都或多或少有着屏幕易被腐蚀、卡带易被静电损坏、体积大、游戏少等问题。因此，虽然掌机平台早在1976年便已诞生，但却始终受限于技术而无法独立成为一个市场。

20年前，家用机、街机和电脑的游戏市场都已有了一定的规模，惟独便携游戏机领域是一个尚未开垦的处女地。开辟出一块市场的回报是巨大的，然而开辟的过程却并不是人人可以完成，因为受限的瓶颈实在太多了。营业用的街机靠吃币率来实现其市场价值，非营业用机的市场价值则需要硬件以及与之匹配的软件规模来体现，这也就注定了雏形时的掌机平台难以成为一个市场。




▲世界上首款可以更换卡带的掌机——Microvision。

这个状况直到1989年4月21日才得以改变，这一天，Gameboy发售了！各位玩龄长一些的、接触过Gameboy的读者，都应该对第一次看到这个大家伙的震撼记忆犹新吧：没有一块板砖大，塞4颗5号电池，游戏流畅、清晰，还有旋律感很强的音乐——远不像从前一帧一帧活动、只发出简单电子音的早期掌机可比。其首发的四款游戏《超级马里奥大陆》、《打砖块》、《棒球》和《役满》，也对应了四种不同喜好的玩家。




▲GB之前的可更换卡带掌机，因为体积大和游戏过少，早早地成为了历史。

而1989年，已在电子游戏界打拼了12年（从1977年和三菱联合推出Color TV Game 6算起），更在家用机市场经营了5年并取得巨大成功的任天堂，让这个新生儿有了充分的软件资源。其中不乏任天堂自社大作和人气第三方的支持。加上GB过硬的质量，使得GB一炮走红，而围绕着Gameboy，众多游戏厂商的加盟，玩家的纷纷响应，一个崭新的市场，终于开拓出来了！




▲Gameboy的一大功绩便是开拓了掌机市场！



## GB之父：横井军平

横井军平是任天堂元老之一，1941年生于京都的横井军平大学毕业后，去了当地制造花札纸牌的任天堂，做设备流水线维护员。这个工作收入虽然不高但是很清闲，而横井又很满足于这份清闲，因为他又能像孩子时那样去做小玩意，结果某一次，被老板山内溥抓个正着（也有一说是被叫到办公室）。

如果是一般的老板，对于这种开小差的行为，不开除也得严厉批评一顿然后扣奖金降工资什么的，不过山内老爷子可是很有市场眼光的，对他鼓捣出来的伸缩手来了兴趣，并对其进行了商业化，取得了巨大成功，而横井则以此为机进入了新成立的开发部。

命运这东西看不见摸不着，但有时真的让你不得不去信服，就拿横井来说，如果当时的任天堂满足于“日本第一纸牌”大厂的名头而不思新领域的开拓，那么横井也就没这么走运了，当然任天堂也发掘不出来这样的一个人才。



▲即使如今任天堂的游戏生意做得红红火火，但老本行花札也仍一直在做。

横井军平花样百出的奇思妙想和山内溥致力于开发新市场新支柱的理念一拍即合，用“干柴烈火”来比喻虽然很俗，但是真的是再恰当不过了。伸缩手、光线枪、Game & Watch……横井军平带来的这些产品有些为任天堂带来了不菲的收益，有些更为任天堂游戏帝国的成立奠定了软件基础和资金基础，让任天堂成功地实现了二次创业。



开发理念上，横井军平主张“用成熟的技术来水平思考”，横井军平认为，把游戏做得有趣并不需要高新技术，相反，要利用那些由于已被广泛应用到各个领域的技术，其缺点优点都清清楚楚，并且成本也能得



■改变横井军平命运的伸缩手。

以有效控制，从而达到大众的心理接受范围。这和山内老爷子那句已经为大众所熟知的“游戏的本质就是好玩”实在是相辅相成——事实胜于雄辩，从GB、GBC挫掉一个个机能强于自己的掌机，到如今NDS、Wii将机能高于自身的竞争对手远远甩在后面，“用成熟的技术来水平思考”与“游戏的本质就是好玩”，让任天堂经历了N64、NGC的低迷后，再次如日中天。

而横井的那些点子应用到游戏中，便是给游戏加入各种奇思妙想，譬如给《俄罗斯方块》加入对战与攻击，成为日后大多数PUZ不可或缺的要素：对战和陷害。再如建议让乌龟出现在《马里奥兄弟》中——即使在横井军平离开任天堂后，接任开发部长的宫本茂对于这位老上司也非常尊敬，据宫本茂自己说，游戏制作中，横井军平给了他非常大的影响，是他在游戏制作方面最钦佩的老师。




■横井军平的作品之一——棒球。

如果说Game & Watch、Gameboy成就了横井军平，那么过于前卫的VirtualBoy则可以说让他乃至整个任天堂摔了一个大跟斗，VirtualBoy的失利让任天堂主机的辉煌断了弦，更让竞争对手们拥有了更充分的准备时间……结果就是任天堂走入了低谷，而横井军平在开发了GB轻薄化的GBP（Gameboy Pocket）后，离开了任天堂。成立了自己的公司Koto，策划开发了《くねっくねっちょ》等钥匙扣型游戏，以及其他的游戏、玩具，并在Bandai的主机WS（Wonder Swan）的开发中担任顾问。




■VirtualBoy

在独立出来一年后，横井军平在石川县小松市北陆自行车道的追尾事故中死亡，享年57岁。







▲横井军平的遗作之——钥匙扣游戏《くねっくねっちょ》。

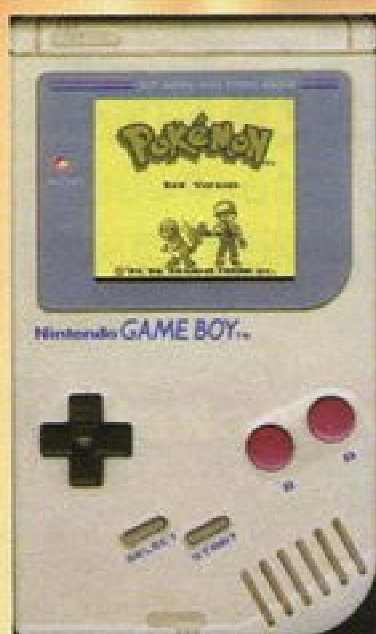
## GB的第二春

在GB发售之初，凭借着足以傲视同期其他掌机的性能、众多游戏的支持、过硬的质量以及控制得当的成本，GB理所当然的成为了当时掌机中的翘楚，《超级马里奥大陆》、《俄罗斯方块》、《沙加》这些抢手游戏，发售数月后便销售一空，但进入90年代中期，随着家用机技术的进化，曾经的热门游戏也已经变得简陋不堪——家用机在竞争中实现了突飞猛进的发展，而固守阵地的掌机领域则在技术上停滞不前，曾经有过彩色的GG，曾经有过和家用机共享游戏的PC-E GT，然而在GB的强势软件攻势下均难有作为。




任天堂的软刀子战略让GB击退了它的竞争者们，然而在整体飞跃发展的游戏市场中，GB似乎也走到了头，因为传统的“随处可玩的大作”和32位机时代“坐在电视机前玩的大作”已经有了太大的差距。路有两条：要么跟随时代的步伐，推出新的、机能上紧紧咬住家用机的硬件；要么剑走偏锋，给掌机打造出真正属于掌机的游戏！

没有人愿意屈居人后，更没有哪个平台的绝对拥有者甘心他的平台成为其他平台的附庸，家用机




之于街机是如此，掌机之于家用机亦是如此。90年代中期的便携技术尚未大步发展起来，即便实现了不亚于家用机的掌机，然而在持续使用时间和成本控制上也都很成问题，更何况家用机有大画面等先天的优势……如此伤筋动骨大变革的结果，充其量是保住掌机市场现有的“家用机附庸”的尴尬地位。

于是，无论什么时候都擅打软件牌、当时掌机领域独一无二的大独裁者任天堂选择了后者——《口袋妖怪》应运而生。

《口袋妖怪》拯救了危急中的任天堂，更给掌机市场打出一片新的天地，掌机真正拥有了属于自己的作品，其他的平台无法展示其魅力的掌机作品！

《口袋妖怪》带来的逆转让任天堂对一直坚守的游戏至上理念充满了信心，并影响至今，今天任天堂的两大主机——Wii和NDS的机能差于竞争对手是有目共睹，却用游戏至上的理念和对游戏乐趣的不断探索创新，给这个业界老铺也带来了第二个春天。






## 中国游戏市场的探索者




1994年，任天堂和香港公司万信签订了代理协议，由万信全权负责在中国大陆、香港和台湾三地销售任天堂的主机和游戏。1995年，万信尝试在中国南方地区的大型商场铺货销售SFC主机和游戏，然而当时中国大陆的SFC磁碟机已经相当成熟，SFC+磁碟机的捆绑套餐套餐几乎成为一般游戏店的标配，在那版权意识近乎为零的时代，面对这种低成本的游戏获取方式，五六百元的正版SFC游戏不具丝毫竞争力，SFC的代理业务宣告失败。

鉴于SFC在中国三地的现状，万信将目光着眼于中国尚未普及开来的Gameboy，并与任天堂签署了GB代理协议，还聘请当红明星郭富城出演主题广告——“玩转天下”，相信不少南方的朋友当时也都看过该广告，该广告也是中国大陆电视上第一次出现电子游戏产品。而在上海市百一店举办的GB游戏大奖赛，经历过的玩家应该还记忆犹新吧。

据分析，万信在其与任天堂合作的4年里，销售了近100万台主机，不过老任还是将其在大陆的代理协议终止，宣告任天堂的中国大陆推广计划受挫。100万的主机销量并不少，而任天堂终止和万信的大陆行货推广协议则是众说纷纭，如100万距离任天堂的期望值销量相差甚远，又如任天堂对万信对盗版泛滥束手无策甚至任由行货主机与盗版游戏同柜台销售……

冰冻三尺非一日之寒，国内的水货盗版问题由来已久，除了版权意识，收入、消费水平和消费观念也是重要原因，万信代理的短短四年内自然无法有效解决如此沉疴，值得欣喜的是，任天堂也已正视了这个事实，在香港保留万信的代理权，在台湾则直接设立分公司，大陆后来也由神游公司专门代理。如今，中国的掌机市场已经具有了相当的规模，小神游SP、iDSL也都在国内热销，行货Wii、行货NDSi的呼声也很高，这也在一定程度上反映了大陆玩家的行货意识的日渐深入。而当年最早将行货游戏机带入中国、让中国大陆玩家认识到掌机魅力的万信，自然功不可没，可以说，正是万信廉价的行货GB，培养了中国一代掌机玩家。



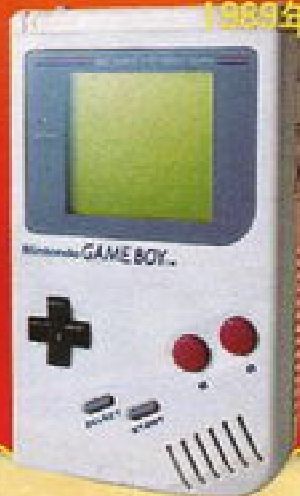



# Gameboy的发展历程

GB是Gameboy的缩写，狭义上说，它是一台主机，扩展开来亦可将其后的改良机种GBP和GBL列入其中。而广义上，Gameboy则是一个品牌，在游戏市场上驰骋了18年多的一个声名显赫的品牌，其品牌产品，在各个时代，无不以游戏至上为理念，当之无愧地成为各个时代的霸主！

## GB（Gameboy）

1989年4月21日



第一代主机，掌机市场的开辟者，其在业界的意义无可替代！

## GBP（Gameboy Pocket）

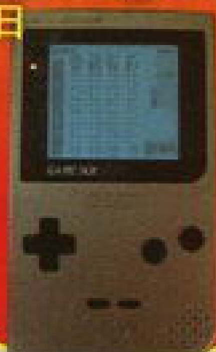
1996年7月21日



初代Gameboy的改良版，体积上大大缩小，电池也相应地改为了7号电池。

## GBL（Gameboy Light）

1998年4月14日



在Gameboy Pocket的基础上，将屏幕反射式液晶屏改为背光液晶屏，发售了金、银两种款式。

## GBC（Gameboy Color）

1998年10月21日



Gameboy系列终于实现彩色化！新采用的TFT液晶屏不仅实现了彩色化，更大大改良的残像问题。倍速模式下其主频可达8MHz，为Gameboy及其两款改良版主机的一倍。游戏的最大容量亦扩大到64Mbit。并追加了红外线通信功能。除了兼容GB的黑白游戏以及和GB互换的彩色游戏外，更有专用的彩色游戏。GBC虽然也是8位掌机，但由于变动非常大，因此一般将之划为GB系列的第二代主机。

## GBA（Gameboy Advance）

2001年3月21日




第三代Gameboy主机，这台32位掌机的推出标志着掌机进入了一个新时代，GBA兼容GB和GBC的各种卡带，更拥有数量庞大的专用软件，并增加了L、R按键令游戏的操作更加多变。2.9英寸反射型TFT彩色液晶屏使画面大了不少，但初期的比较暗，不过后来得到了改良。

## GBM（Gameboy Micro）

2005年9月13日

第三代Gameboy主机的微型化，在《超级马里奥兄弟》诞生20周年的纪念日发售，屏幕为2英寸背光液晶屏，分辨率和GBA、GBA SP一样为240×160，画面看起来更加清晰绚丽。虽然其发售时PSP、NDS都已推出，但小巧的机身和金属外壳加上本身丰富的游戏，让这个掌上精灵仍受到不少掌机玩家的青睐。




## GBA SP（Gameboy Advance SP）

2003年2月14日



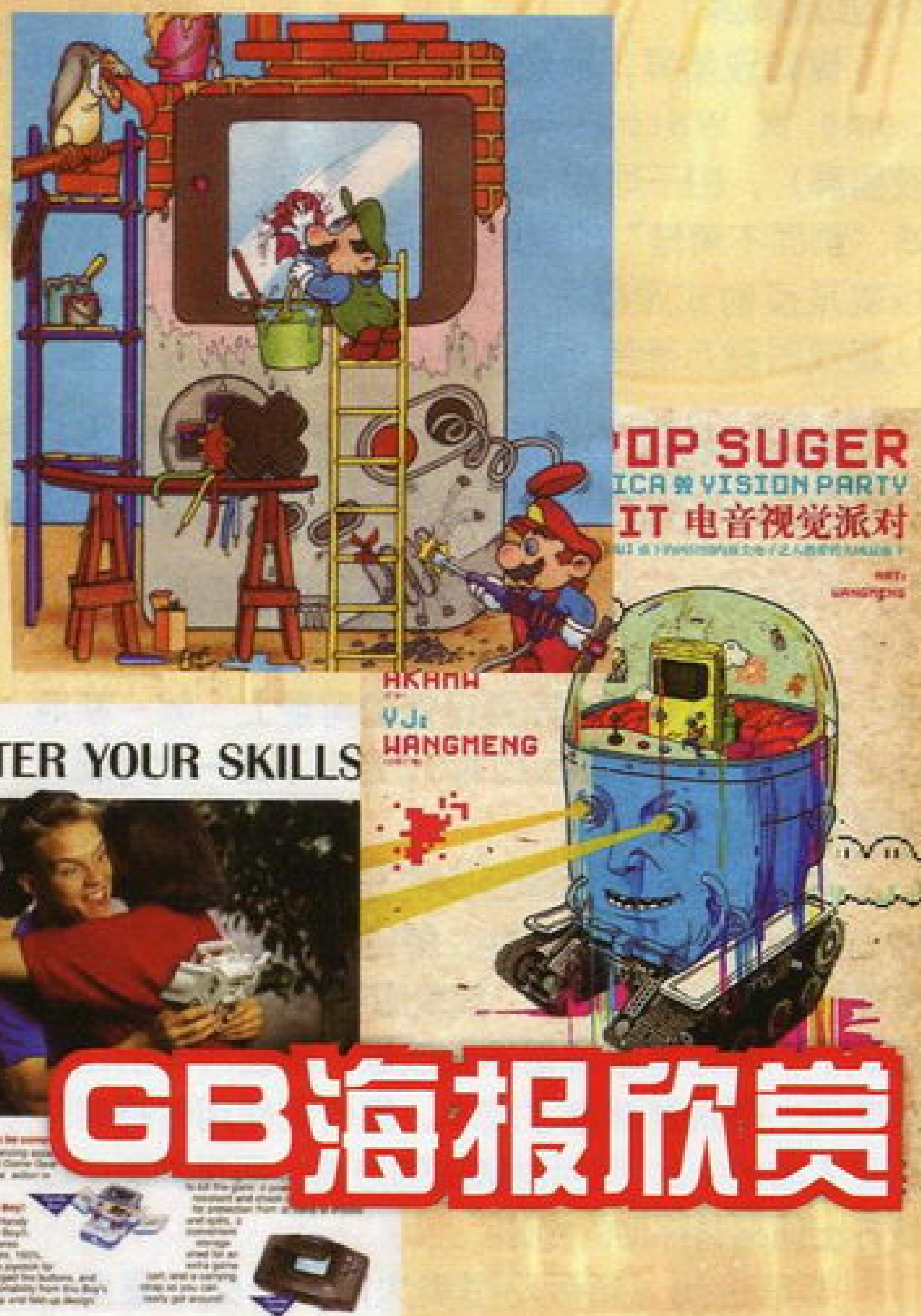
GBA的改良版主机，外形时尚漂亮，内置了锂电池，并在GBA屏幕的基础上增加了前光。前光的增加得益于当时伴随着手机的大量普及而突飞猛进的电池技术，电池问题解决后，掌机终于迎来了真正意义上的“光明时代”。而在GBA系主机的后期，美国及中国大陆等还推出了背光型屏幕的二次改良版本。和GB一样，GBA、GBA SP也在中国培养了一大批的掌机玩家。

## GB品牌停止使用?

2007年夏天，任天堂北美市场部总裁乔治·哈里森在接受采访时对说，NDS将取代历史悠久的Gameboy品牌，并将成为未来发展的重点。而是否会在未来的某一天重新启用“Gameboy”这个品牌也还是未知。2007年10月31日，GB后续的改良型主机Gameboy light和Gameboy pocket的维修业务终止……

然而GB品牌真的停止用了吗? 最起码任天堂官方从没正式宣布过，因此哪一天任天堂忽然宣布推出GB系列的新机种，也没什么奇怪的。



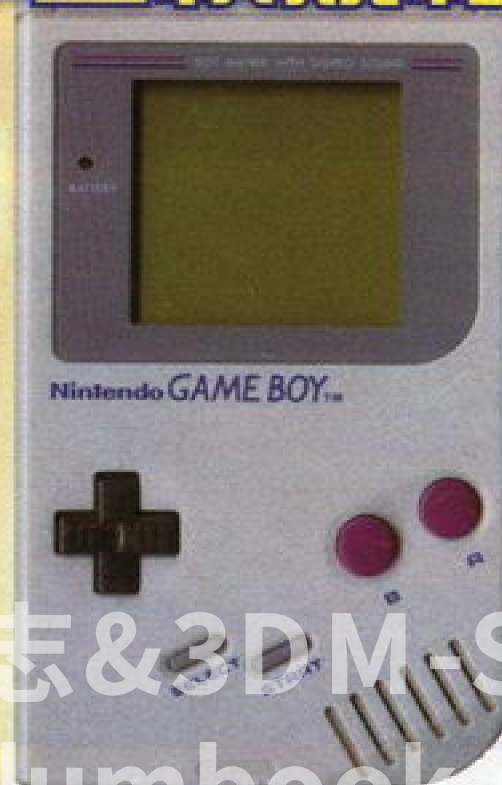




## GB海报欣赏

# 主机相关的种种话题

## Gameboy主机规格

| 制造商 | 任天堂 |
| --- | --- |
| 发售时间 | 1989年4月21日 |
| 大小 | 90mm×32mm×148mm |
| 重量 | 220g（放入电池时） |
| 颜色 | 灰、红、绿、黄、黑、白、透明 |
| CPU | Z80（特别定制，8 Bit） |
| 主频 | 4MHz |
| 内存 | 8KByte RAM |
| 游戏容量 | 256KBit～8MBit |
| 声音 | 4声道，单扬声器，可外接立体声耳机 |
| 屏幕 | 2.45英寸反射式点阵液晶屏，4级灰度 |
| 最大分辨率 | 160×144像素 |
| 电源 | 5号干电池×4，可外接交流电源 |
| 通信端口 | 串行通信端口 |



# 4级灰度反射式液晶屏

如果按现在的眼光看，Gameboy确实挺大，但在当时，Gameboy可是综合了售价、成本、使用时间等多方面要素才推出的，台上10分钟，台下10年功，GB的一炮打响绝非偶然，而是以横井军平为首的开发部一次又一次的深思熟虑和推翻重来后，最终的必然成果！

譬如液晶屏，最开始的“试作型”采用的是和Game & Watch一样的NT液晶屏（即普通的点阵液晶屏），由于可视角度太小，在当时的社长山内溥“画面不清楚”的意见下，改为的SNT液晶屏，也就是反射式液晶屏，大大增加了可视视角；而从游戏时间方面考虑，主机最终采取了4级灰度、2.45寸的反射式液晶屏。当时，作为GB的液晶屏提供厂商，夏普还投资了40亿日元建了一座专门生产Gameboy液晶屏的工厂。




# 残像问题

Gameboy在当时足以傲视前辈和同期掌机的一点，便是完全实现了流畅的游戏画面。而在以前，大多数都是人物在预设好的背景上一帧一帧地动——然而流畅的画面也为GB带来了另一大问题，那便是残像问题。

液晶屏的残像问题至今存在，但是由于占用空间小，而一直是电子行业、特别是便携电子产品的至爱，今天的液晶电视，其反应时间由于压低在9毫秒以下，因此基本感觉不到残像，但在20年前却难以实现，何况是综合了成本、售价和使用时间等多方面考虑的GB？而当时解决的方法，便是画面中尽量不出现高速移动的物体。

如第一代《超级马里奥大陆》，吃下星星后为无敌状态加速跑时，背景基本上就模糊一片了；同为首发的《打砖块》在弹珠速度变快时也看不清球；后来的《美丽新世界》也有同样问题。而玩过《热斗95格斗之王》的玩家，应该还记得那些一闪而过、完全看不清的波动技吧。



▲实际游戏中，京的重百八式·暗杀炎很难看清。

当然，回首Gameboy上的作品，大多数游戏给人的感觉还是相当舒服的，包括后来的《马里奥大陆2 六枚金币》、成为GB上格斗巅峰的《热斗·96格斗之王》，都极少再给人以残影问题。至于大多数RPG、SLG的战斗画面，则都是一板一眼非常有节奏的。

# 国际标准电池

GB的最终海外销量约占其总销量的3/4，其中有一个不大容易被人注意、但也确实起了作用的，就是那4节五号干电池。这种国际通用标准的五号电池，避免了不同国家间不同的生活用电压标准的问题。不过据说在开发之初，开发组也曾想过用专用充电电池+专用充电器，不过被山内老爷子的“充电的话外国人就不会玩了”给否定了，也可以说是当时有意为之吧。当然，随着电池技术的进步和任天堂全球战略的一步步实施，到GBA SP时也终于使用到了内置锂电池，这就是后话了。

# 通信端口


■最早支持联机通信功能的游戏机——电脑麻将。

GB还有个非常值得一提的，就是让主机之间的通信。话说主机之间通信应用在游戏上，GB倒也不是第一个，之前的主机游戏一体的“电脑麻将”便是通过主机之间通信实现玩家间的对战。而这个“电脑麻将”也是任天堂推出，也是横井军平的作品，也是GB那样用一根通信线连接——不过当时由于拥有“电脑麻将”的玩家并不是很多，因此不少用户并未体会到通信的乐趣。而GB的通信机能，可以说是将曾经灵光一现的灵感发扬光大。

GB没有辜负任天堂的期望，无论是早期的《俄罗斯方

块》，还是后来让玩家在掌机上亦实现对战的“《热斗》系列”，抑或是后来大红大紫的《口袋妖怪》，都让玩家深切体会到联机的乐趣。而且联机通信没有因为GB乃至GB系列主机成为历史而淡出，相反，在今天的掌机次世代，联机几乎成为了很多掌机游戏的标配，哪怕没什么值得对战交换的，也要交换下名片资料。任天堂自家的《口袋妖怪》、《动物之森》、《马里奥赛车》等自不必说，就连老对手索尼的PSP平台上，曾经在家用机平台屈居二流的《怪物猎人》，也借由掌机上的联机通信功能，成为了掌机乃至业界的一匹黑马，一跃成为Capcom一线大作的行列。

是的，随着科学技术的进步，通信线成为了历史，但联机功能却借由技术的进步实现了无线化甚至网络化，玩家间的联机也不再局限于当初一根联机线的距离内，在联机游戏上，Gameboy功不可没！


■用联机线连接起来的两台GB。



## 通信功能的加入

前面我们说了，在GB开发过程中，各种会带来体积增大的、成本增加的、与游戏无太大联系的都被一一拿掉，然而在当时需要增加不少成本的通信功能却被保留下来，用横井军平的话说：“有了通信功能估计会很有趣。”于是，这个功能保留下来并最终发展成为掌机平台的一大特征。



## 通信信号中断

现在我们用Wi-Fi或无线通信，发生网络故障或者信号遭遇强烈干扰等，就有可能导致通信信号中断，而通信线虽然看起来更稳定一些，实际上也会由于接触不良、内部导线折断、主机意外关机等原因出现通信中断。其结果往往就是数据损坏，数据损坏便会导致传输过程中出现问题，多数是合作或对战时，原本生龙活虎的对手或搭档忽然变成了打不还手的一动不动的傻瓜——当然，在别人的机器上我们也是这副傻瓜模样；有的则是强制或提醒玩家退出；还有的则出现BUG，如关机的一方保留传输前的数据而另一方是传输后的数据——《口袋妖怪 金·银》便是这样，于是《金·银》便拥有了游戏史上第一个也是最有名的利用有意中断通信而复制精灵道具的良性BUG。



## GB的官方主机周边

GB时代的周边并不多，常用的无外乎变压器、对战线等，但其中也不乏有趣的东西。

### GB联机线


联机必备的周边。

### GB耳机


任天堂自家为GB开发的耳机。

### 4人联机分插


玩4人联机游戏时的必备周边。

### 口袋打印机

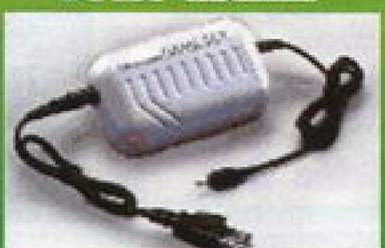


将游戏画面打印出来的有趣周边，还推出过《口袋妖怪 黄》的限定版，不过存在对应游戏少及耗电大等问题。

### 清洗盒


擦洗主机及卡带金手指工具的套装。

### 外接电池盒


充电后可作为外接电池使用，充满电后可以供给10个小时的电量。

### GB-GBP联接器

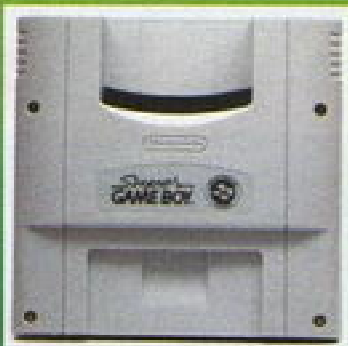

GBP\GBL\GBC的通信线端口规格和初代GB不同，这款周边就是让GB和其他三种主机也实现联机。

## 口袋相机




带有摄像头的有趣周边，虽然只有14336像素，但是编辑图片非常有意思——可以说是NDSi摄像功能的始祖。

## 超级Gameboy




用SFC玩GB游戏的周边，不仅可以在电视上玩到大画面的GB游戏，还给原本黑白的游戏添加了最多13种的颜色，并有其他贴心有趣的设定以及功能。

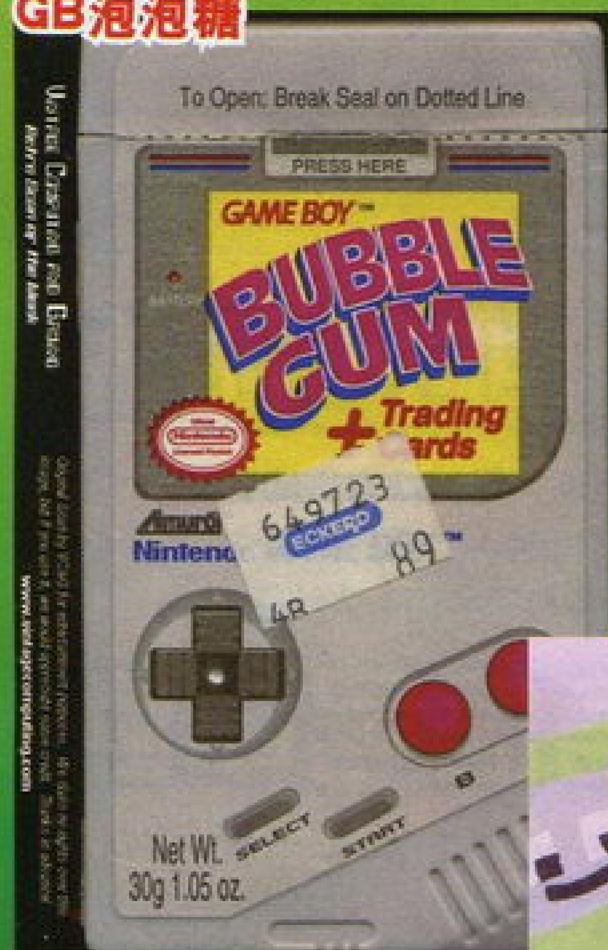
## 超级Gameboy2




在超级Gameboy的基础上增加了通信功能，同时也增加了对口袋相机及口袋打印机的支持。

# GB主题周边

GB泡泡糖







GB钱袋



GB T恤

以GB作为主题的周边太多啦！GB娃娃、GB靠枕、GB T恤、GB钱袋、GB泡泡糖……



非常可爱的GB布娃娃

# GB的成绩

2000年，GB的累计销量为1亿台，而根据任天堂官方的数据，截止到2002年3月末，GB的全球销量约1亿1842万台，其中日本销量为3243万台，日本国内约有1200种GB用游戏软件发售。

# GB的趣事和传闻

GB是掌机家族的老牌明星，身为明星，自然少不了种种传闻，当然很多传闻还是经得起推敲的，譬如质量方面，当初学生时的笔者年少气盛，骑单车上人行道时从来都是抬前轮直冲上去，结果一次抬前轮的时间没算准，车轮直顶到马路牙子上，本人借着惯性飞出去了，口袋里的GB也顺着我摔出的方向甩出一米外结结实实地拍（不是摔，就是带着惯性的拍）在水泥地上。捡起来，发现除了正面右上凹下一小块，竟然一点没事……说完我的，咱们看传闻。

## 社长摔机


▲中年时的山内老爷子。

这是GB开发时的事，在横井军平将GB样机拿给山内社长过目时，社长左瞧右看一小会，然后手一松，啪嗒，样机摔在地上——摔坏了，山内老爷子的理由是“这个产品得做好被孩子粗暴对待的准备……”就这样摔啊摔，一直摔到GB从两层楼掉下也摔不坏为止，才决定正式发售——听起来有点不可思议，但GB的质量早已被很多粗心的玩家验证过了。

## 战火中的幸存者

GB很成功的一点便是进入了美国军方，海湾战争时的美国军方便给这些远在异国执行作战任务的美国大兵们配备了GB，以聊解大男孩们的思乡之苦。后来人们在清理一座被炸毁的建筑中，发现了一部外壳被烧变形的GB，这没什么奇怪的，毕竟是塑料外壳，真正神奇的是这台机器竟然丝毫不耽误运行游戏！目前，这部GB在纽约的Nintendo World商店里保管并展览，在Google输入“Gameboy Damaged in Gulf War”便可搜索到关于该款GB的视频。



## 真金钻石珍藏版Gameboy



Gameboy无论是从主机造型来说，还是从其游戏来说，都透漏着一股质朴的气息，可偏偏有人就喜欢把GB弄得披金衣挂钻石——搞这个名堂的是瑞士一家名表网站，如此包装后的GB售价达到25000美元。不知道现在有没有卖出去、卖给了谁，不过笔者感觉穿上豪华盛装的GB，实在是太俗太不好看了。而且，总联想到汉代皇帝入殓时的那身金缕玉衣……

## 腕带孔

今天我们的掌机上都有腕带孔，可以给掌机加上漂亮的腕带或各种个性的小饰品，不过GB是没有腕带孔的，据说当时横井的提案中提到过腕带孔，但是在那个便携设备极其缺少的年代，腕带是十分少见甚至大多数人都不知道的东西，因此这个提案被否决。而腕带孔，也是直到横井军平去世后发售的GBC上才出现。


▶回想下，GB还真的没有腕带孔啊。

## 性别歧视


▲那时候的游戏玩家基本都是男孩子。

Gameboy这个名字直译过来就是“游戏男孩”，为什么会叫“男孩”而不是叫“孩子”？因为“boy”叫起来酷一些，也应该和当时玩游戏的女生极少有关吧。毕竟那个时代玩游戏基本是男孩子的专利，任天堂姑且这么叫之，玩家也就姑且玩之，可偏偏有人揪着这个“boy”较真之，而且较真出了“性别歧视”这个话题——这便是当时在英国闹出的事件。

英国以厚重的绅士礼仪而闻名于世，与之相伴的便是某种过分的认真，然而在那个时候，在女孩子玩游戏这个问题上英国也不比其他国家好到哪去，而对于那些致力于将女儿培养成端庄淑女的父母来说，让女儿一头扎进绿色的小屏幕里去打打杀杀也不大好接受，最终，这个“性别歧视”风波不了了之。

# 巨大Gameboy？Gameman！




Boy长大了会变成Man，那Gameboy长大了会变成啥？老美一群很有想象力和创造力的骨灰级掌机玩家告诉我们：Gameman！其实早在好几年前，网上就已经有一个老头玩超大Gameboy的图片，而做这个大玩意的家伙们还有名为"Gameman"的网站专门介绍这个，包括实际演示画面、甚至各个零件及装配过程，而对应的游戏已达到了5款，分别为《俄罗斯方块》、《超级马里奥大陆》、《口袋妖怪 红》、《塞尔达传说 梦见岛》和《星之卡比》。下面我们通过图片来感受一下这种震撼吧！

◀该网站设想的有任天堂标志和主机LOGO的主机图。



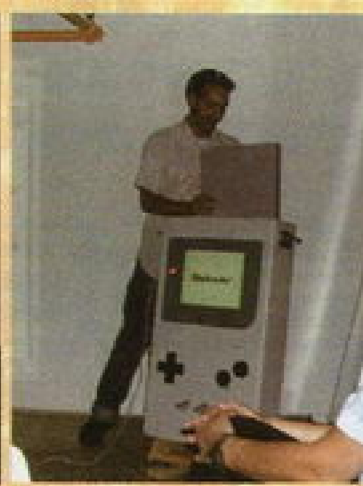
▲巨大GB——Gameman的装配过程。



▲大家都很熟悉的玩巨大掌机的老爷子——原来是改装这个大家伙的人的老爸。



▲Gameboy和Gameman的体积区别。



▲给这么大的GB换卡带貌似是体力活。

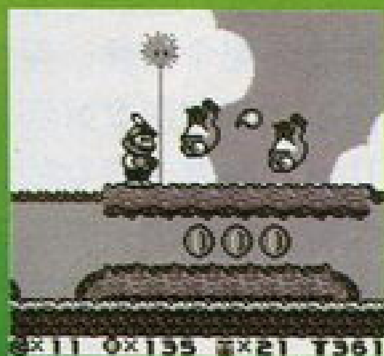


▲好大的《口袋妖怪 红》！

# GB软件英雄榜

前面我们说了，截止到2002年3月末，仅在日本推出的GB游戏就达到了1200多款，这1200多款中不乏给玩家留下激动印象的精品大作，下面的游戏及系列则是精选中的精选，其中有的在掌机上开辟了另外一块新天地，有的则起始于GB之后在各大平台上开花结果，这些作品给GB时代走过来的玩家留下了美好的回忆，很多即使现在玩起也会体会出乐趣——以下排名不分先后！

## GB上的马里奥 《超级马里奥大陆》系列



▲大幅进化的《超级马里奥大陆2 六枚金币》

《超级马里奥兄弟》成就了任天堂，成就了宫本茂，更成就了马里奥自己，作为任天堂家族中的最耀眼明星，和Gameboy一起开拓掌机市场义不容辞。

## 方寸屏幕的斗士传说 《热斗》格斗系列

按照GB发售时人们的认识来看，以GB的机能想玩格斗游戏，多少有点痴人说梦的意境，而取得SNK授权的Takara，以"热斗"为这个系列的共通名，用认真的制作态度和巧妙的Q版化处理，将看似没有可能移植到GB上的SNK那一众格斗大作给移植到了GB上，并且成为了GB游戏阵容中非常耀眼的明星。




▲堪称Gameboy格斗游戏最强作的《热斗 96格斗之王》。

## 早期GB的三大扛鼎RPG系列

在GB发售之初，在FC上过着滋润日子的厂商们自然不会放过GB这个新平台，于是，针对掌机平台的作品也涵盖了各个方面，而对于机能要求相对较低的早期RPG，自然也活跃在新的掌机平台上，最为著名的，则是于1989年、1990年推出系列第一作的《沙加》、《ONI》和《阿蕾莎》这三大系列。

### 《沙加》系列

Square旗下大作之一，最早在GB上推出并引起轰动，共有三作，其首作还是GB乃至整个掌机领域的第一款RPG，意义非凡。



▲由于有中文版而为广大国内玩家熟悉的《沙加3 时空的霸者》。

### 《ONI》系列

如果说"《沙加》系列"的世界观来自于大胆的架空想象，那么比"《沙加》系列"晚诞生一年的"《ONI》系列"则是以日本的鬼怪妖魔为题材，玩起来和风十足，"《ONI》系列"由Banpresto制作，在GB上总共开发了5作。


▲历代主角穿越时空并肩作战的《ONI V》。

### 《阿蕾莎》系列

"《阿蕾莎》系列"的一大特征就是一改男子汉闯天下冒险旧世界顺便救美的惯例，让公主和她的少女随从们去打倒大魔王！在GB上共推出三作。



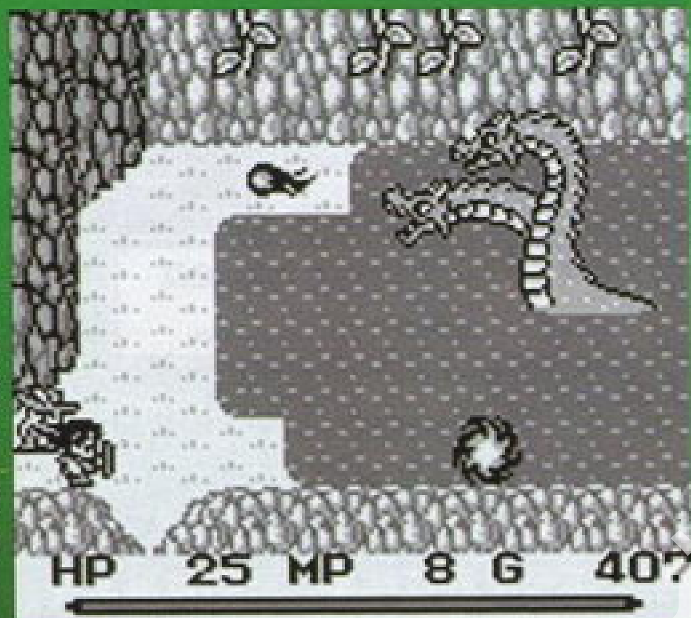
▲王女拯救世界大冒险——阿蕾莎

## 黑白世界的动作冒险双雄
## 《圣剑传说 最终幻想外传》&《塞尔达传 梦见岛》

大概是受限于机能，GB上的A·RPG并不多，但却有《圣剑传说》和《塞尔达传 梦见岛》两大经典，前者发售于1991年，原本计划在FC磁碟机上开发却因为FC磁碟机的退出而中断，数年后改为GB版；后者虽然没有塞尔达公主登场，但仍然成为"《赛尔达传说》系列"中的经典。



◀似梦非梦的林克大冒险——《塞尔达传说 梦见岛》



▶辉煌的起点亦辉煌——《圣剑传说 最终幻想外传》。

## 诡异风格RPG之掌机版
## 《女神转生外传》系列

"《女神转生》系列"和《FF》、《DQ》一样为FC早期的RPG名作，虽然如今没能像《FF》、《DQ》做这么大，但独特的世界观和风格以及魔兽合体系统，让《女神转生》同样拥有自己的一大批FANS，并且当之无愧地成为日式RPG名作榜上有名。该系列在GB上也推出三款原创作品。


▲通过联机功能实现怪物对战的《女神转生外传 最后的圣经Ⅱ》，也是RPG史上首款实现加入对战系统的作品。

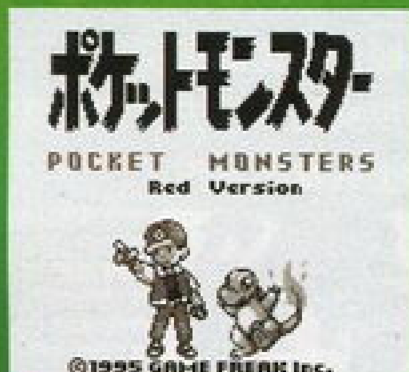
## 西林的掌机不可思议迷宫冒险
## 风来之西林GB

"《风来之西林》系列"堪称Chun Soft的十年磨一剑之作，而在GB平台上，该系列亦于1996年11月推出，可以说是移植得原汁原味，无论是悠扬的音乐，还是每次进入都不一样的迷宫，以及那令人抓狂的不幸挂掉便前功尽弃的系统……都在GB上得以再现，并且有考验玩家水平的"菲伊的谜题"。


▲原汁原味的《不可思议的迷宫 风来的西林GB 月影村的怪物》。

## 神话从这里开始 口袋妖怪

《口袋妖怪》堪称业界的神话，从游戏开始，动画、漫画、卡片、各种周边乃至主题乐园，“口袋妖怪”不仅仅是个游戏，更已经成多元发展并彼此间相互带动一个产业。而这个神话，就是从GB上开始。







▲为掌机量身打造的《口袋妖怪 红·绿》。

## 钢之魂的火种 《超级机器人大战》系列

最早的《超级机器人大战》于1991年在GB上诞生，该作以不同作品的机器人参入为卖点，机器人们的各种必杀技也都一一在游戏中再现，从此，一个至今亦热度十足的系列诞生了。其后的作品加入了机师、加入了更多的机体、加入了热血的语音和精彩的战斗动画……在各个时代大多数的主流及非主流平台演绎着热血的钢铁传说！




▲重返GB平台的经典——第二次超级机器人大战G

## 高达之战国战记 《SD高达 SD战国传》系列

高达在日本的知名度可谓是家喻户晓，而围绕高达的游戏也是非常多，其中大头化的《SD高达》则可以说是其中的特色，GB版的《SD高达》便是让大头高达们如武将般活跃在类似战国乱世的舞台上。从二代开始，单位间的战斗变成了ACT式，由玩家操纵己方角色和敌人战斗，利用地形和掌握敌人的行动规律，都是取胜的关键。




▲架空乱世的天下之争——《SD高达 SD战国传 天下统一篇》。

## 简单精彩的GB战棋佳作 《小勇士》系列

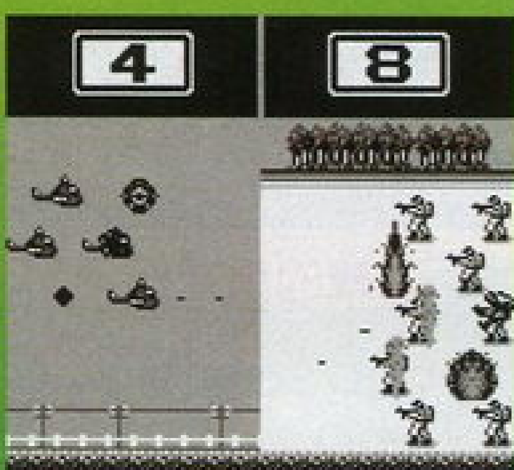
GB上虽然游戏众多，但战棋游戏却乏善可陈，但其中却出了不少精品，“《雷光战士》系列”便是其中之一，丰富的动物怪兽、令人期待的怪兽合体、曲折的剧情、庞大的地图、精彩的战斗画面、简单易上手的操作，让本系列成为了GB时代的经典，更让许多早期的GB玩家认识到了战棋游戏的魅力。在GB推出两作之后，厂商又于1995年在SFC上推出一作，之后该系列便彻底成为了历史。




▲波澜壮阔的王国宝物夺回之战——《小勇士2 雷光骑士》。

## 口袋里的战争 《GB大战争》系列

任天堂的“《大战争》系列”最早出在FC上，名为《FC大战争》，又名“立体大作战”，制造兵器、占领城市、以消灭光敌人或占领敌军首都为目标，是款纯粹的战争策略游戏。在GB上的《GB大战争》是1991年5月21日发售，其后又授权Hudson开发，推出了《GB大战争 Turbo》，《Turbo》的电脑思考速度大幅提升，使得游戏的节奏有如行云流水般的流畅，受到了很多玩家的欢迎，从此，“《大战争》系列”便在掌机上扎根开发，在其后的GBC、GBA、NDS都有续作推出，而丰富的地图、超高的战略性以及流畅的节奏等特点也延续至今。




▲行云流水般流畅的《GB大战争 Turbo》。

## 掌机上的牧场生活 牧场物语GB

不同于多数游戏中的斩妖除魔消灭恶势力，《牧场物语》玩的是经营牧场的艰辛和快乐，而这份田园乐趣，不仅有了GB版，还在其后掌机平台GBC、GBA、NDS、PSP以及PS2、NGC、Wii等家用机上平台上开花结果，一路发展至今。




▲随时随地感受田园生活的《牧场物语GB》。

## 方寸世界的青涩回忆 《口袋恋爱》系列

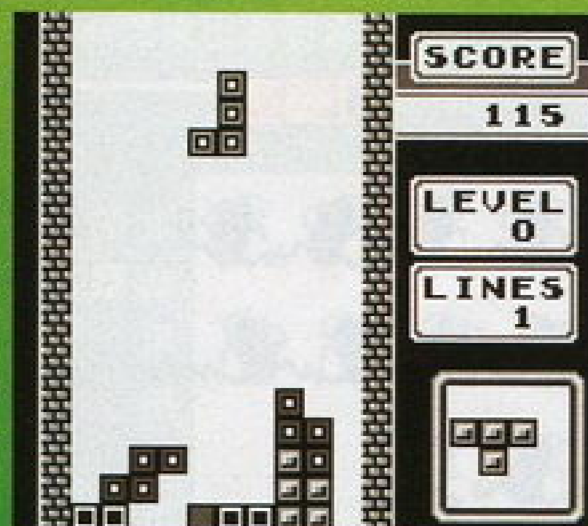
GB上的AVG并不多，但“《口袋恋爱》系列”却是其中的精品，在日常的学校生活中，让美丽的偶遇变成牵手走过一世的永恒！在GB推出两作之后，除了NGPC上还有一款续作外，该系列再无续作推出。




▲掌中世界的恋爱进行时——口袋恋爱

## 简单有趣才是真 《俄罗斯方块》系列

《俄罗斯方块》相信是国内玩得最多的“掌上游戏”了，这除了拜山寨货所赐，当然也和游戏本身无穷的魅力有关，由于无穷的魅力带来的巨大商业价值，让这款游戏从开发之初便受到各路豪强的争夺，其版权之争在80年代的法律界引起了轩然大波，由于当时版权协议中“电脑”定义的模糊以及版权的二次转让，让这个版权之争从1986年一直折腾到1993年，结果就是任天堂以巨资收得到版权并大获成功，其他公司黯然收场甚至倒闭。而GB版的《俄罗斯方块》，正是那次版权之争胜利的标志。




▲加入对战和陷害要素而乐趣倍增的《俄罗斯方块》

## 征战掌机的横版游戏经典

横版游戏是2D ACT和2D STG的一个大类，其中很多经典都诞生在8位机时期，作为8位的掌机，同样少不了这些2D横版经典作品的捧场，由于作品太多不能一一列出，这里只列出非常具有代表性的几个系列。



《宇宙巡航机》系列



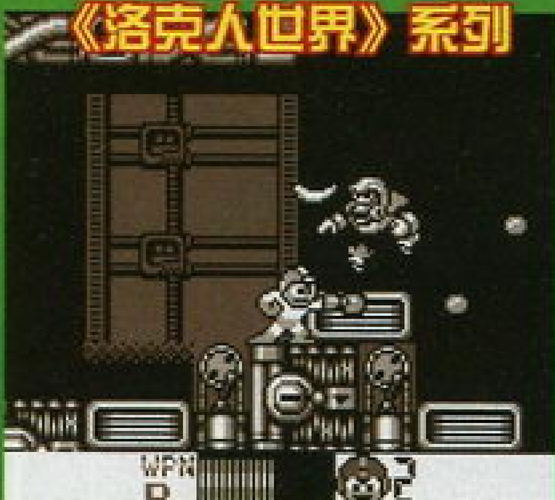
《魂斗罗》系列




《双截龙》系列




《恶魔城》系列




《洛克人世界》系列



《超级大金刚》系列




《星之卡比》系列



《GB原人》系列

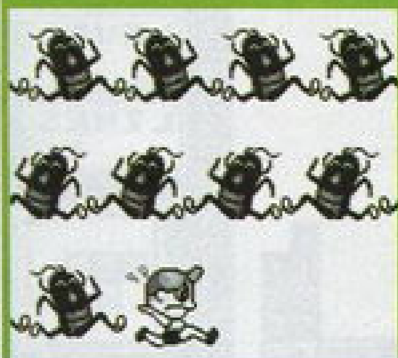



《冒险岛》系列

## 休闲精品

GB的特点是便携，而其上的游戏大多有着轻松休闲的特点，因此GB上各种各样的休闲游戏比比皆是，下面是笔者提炼出来的一些精品——

### 打蟑螂



有限的行动数内用蝇拍、拖鞋、杀虫剂、炸药、点心诱饵等各种道具消灭掉版内的蟑螂，音乐则有《邮递马车》、《威廉退尔序曲》等古典名曲，片头、过关以及失败后的动画都非常有意思。

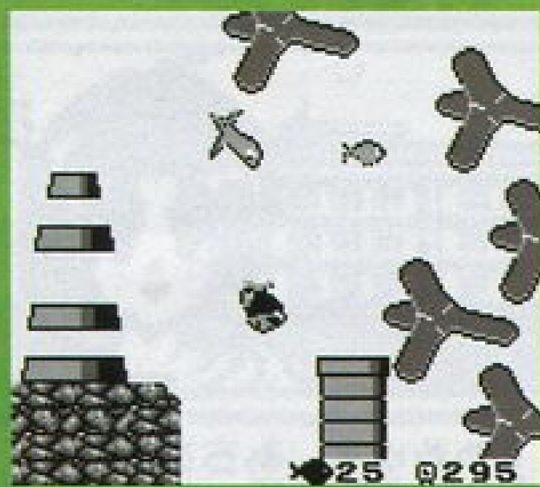
### 企鹅大战

玩家和电脑角色各据一方，1分钟内尽多地将球扔向对方甚至攻击对方，非常激烈的休闲小游戏。



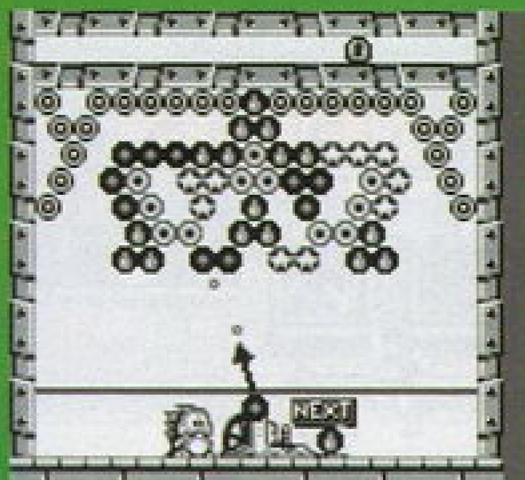

### 大鱼吃小鱼

食物链题材的休闲游戏，扮演一条中鱼，吃小鱼躲大鱼，玩起来很是紧张刺激。



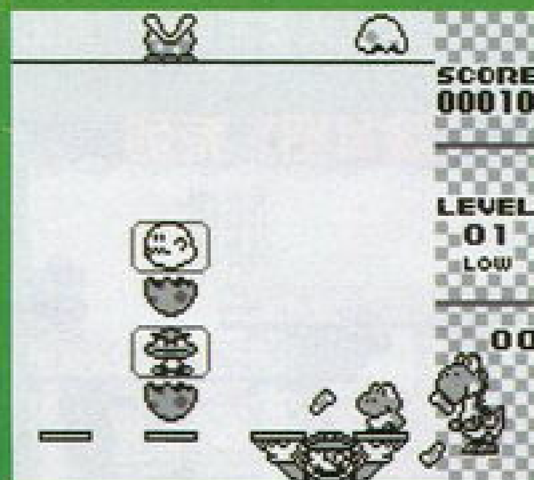
### 泡泡龙GB

GB版中的各种泡泡由不同的图案区分，很方便就可以识别出来。



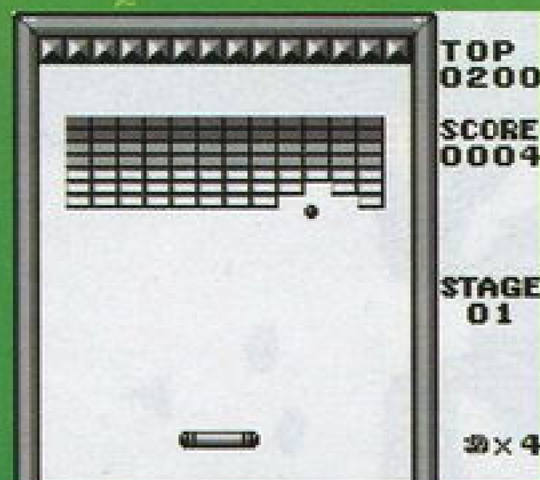

### 耀西的蛋

GB上有不少耀西作主角的方块游戏，而本作除了相同图案放在一起可以消除外，还有有趣的孵蛋系统。




### 打转块

GB的首发游戏之一，弹球的杆子变成了马里奥驾驶的某种飞行器……




### 苍海舰队

在8×8格的版内布置自己的舰队，和另外8×8版的敌海军展开激战，各种海战舰种都有登场，很激烈又很简单休闲。在GB上推出了三作。




### 宠物蛋

当年大红大紫、现在也相当有人气的拓麻歌子的GB版，养多只小鸡、小鸡们养出的各种不同形态都是本作的有趣之处。GB上共有三作，二代增加了森林和海洋中的小鸡，三代则区分了雌雄性别。

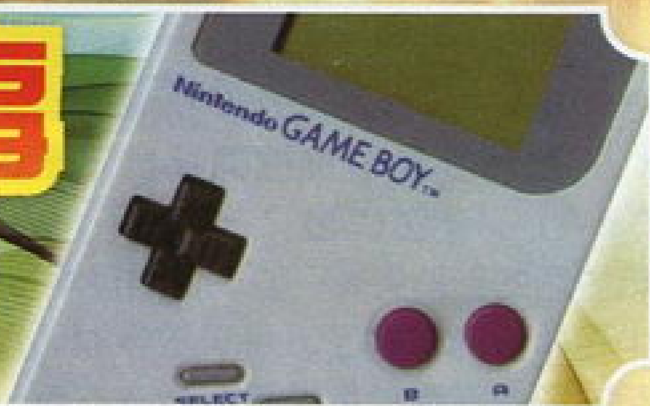



### GB长廊

从GB上开始推出的重现Game & Watch经典的小游戏合集，每个游戏都有“过去”和“现在”两种形式，在GB上推出两作，其后在GBC和GBA也各推出一作。



# 我与GB的故事 小编谈GB




关于GB的回顾我们就介绍到这里，最后请各位从GB时代走过来的小编们来谈谈他们的GB吧！



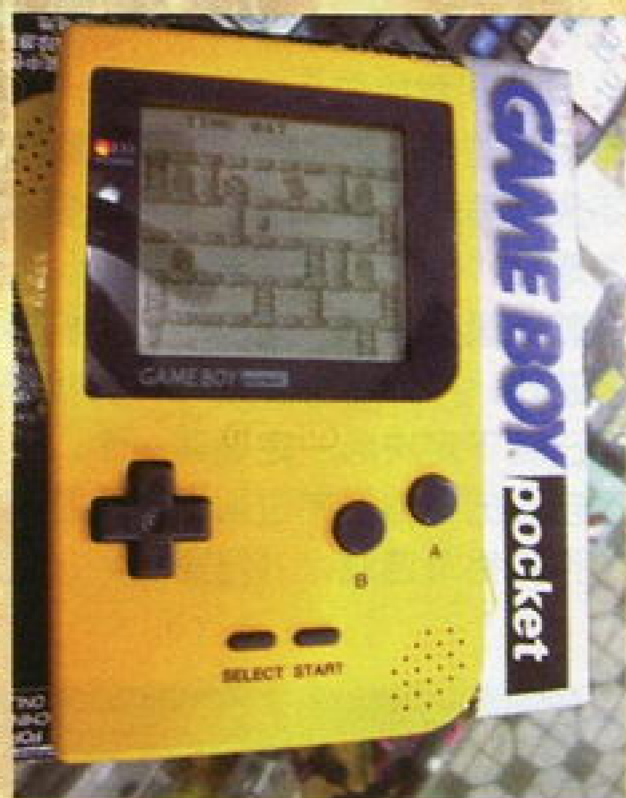
## LIKY

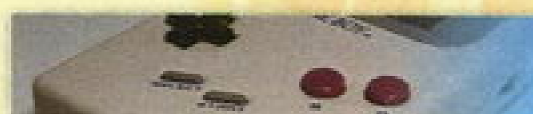


说起自己与GB的结识，最早也是因为初中时班上一位有钱的同学，当时GB在国内还属于稀罕物，他老爸从日本给他带回来一台，于是我们有幸蹭玩到，几个同学轮流找他借过来玩。当时有两盘卡，一盘《幽游白书》，一盘《吞食天地》。印象最深的是玩《吞食天地》，因为那时自己第一次玩RPG，当时国内FC上的"文字卡风潮"还并未流行。《吞食天地》的游戏方式引起了我极大的兴趣，不过当时一不懂日文，二没有攻略，就这样磕磕碰碰竟然还一直玩到了三顾茅庐，然后就被死死地卡住了。我还以为是之前哪里情节漏掉了，于是又从头开始玩，结果还是卡在那里……玩过的人应该还记得那里需要按住A键进入隐藏的茅屋拜访诸葛亮，但当时不懂日文的我哪里知道呢？周围的几个同学也全都卡在这里，记得有一次我从一个同学手中拿过游戏，看到里面的角色等级已经被他练满了，但人还是卡在那里，实在佩服他的耐心。直到在两年后看了一份攻略，这个怨念才终于解除。

之后的日子，通过同学蹭了不少GB游戏玩，包括《马里奥大陆2》、《第二次机战G》、《ONI V》等等优秀游戏，对GB的兴趣也是越来越大，做梦都想拥有一台，可惜……没钱。直到1997年的时候我才真正拥有了自己的GB，一台黄色的超薄GB，我以非常低的价格从一个朋友的朋友那入手，同时入手的还有一盘15合一的"超强合卡"，包括有《热斗95》、《银河战士》、《雷光战士2》、《阿蕾莎》等。记得我拿到机器的当天，一直玩到凌晨3点多，简直爱不释手，要不是第二天还要上课，我想我会玩一个通宵……那时候自己也刚上大学，时间充裕，有了这台机器的陪伴，每天都无比快乐。由于我总是一回到寝室就躺在床上开始玩GB，同寝室的兄弟就干脆给我起了个外号叫"GB"（笑）。

后来寝室的一个兄弟在我的感染下也买了一台GBP，然后寝室掀起了联机潮，《热斗 96格斗之王》、《马里奥医生》、《网球》、《役满》都是热门对战项目，大家常常对战到寝室熄灯才罢休，那实在是一段快乐的日子。再后来，GBC发售了，我也顺利升级，玩到了更多的优秀游戏。大学4年，是我玩GB最疯狂也是最快乐的时期，那个时候玩游戏很认真，几乎每个游戏都要研究透才罢休，看看现在的自己，已经变得越来越浮躁，虽然有更多的游戏可玩，但却玩得越来越肤浅，越来越挑剔，很多游戏都懒得碰。科技不断进步，主机不断进化，游戏画面变得越来越炫丽，当年的我们还无法想象捧在手上的掌机能进化到今天的这个模样，现在的玩家要比以前幸福得多，但对我来说，当初那个朴实的GB带给我的游戏世界却是最精彩的！



## 羽纹



GB是我最喜欢的掌机之一，那时候自己还在上初中，由于当时零花钱不够，想买台机器可不是件容易的事儿。好在同桌也是个游戏迷，于是两人便齐心协力、掏空积蓄拿下了一个"砖头机"。依稀记得当时两人就这么一人玩一人打掩护在老师的眼皮底下津津有味地享受着游戏的乐趣。不过好景不长，最终有一天晚自习由于我们两人都"麻痹大意"玩游戏时被班主任逮了个正着，GB不是被没收，而是被当场砸了个粉碎，（被没收机器的各位，你们还算好的，至少机器还能拿回来……）事发之后不仅通报了家长，而且我和同桌也被调了位置。接下来嘛不说也罢……

要说自己最喜欢的GB游戏非《第二次机器人大战G》莫属，通了记不得有多少遍。另外还有"《热斗》系列"当时也是玩得不亦乐乎。哦，对了，最近有款GB游戏被俺提上了攻略日程，那就是《龙珠Z 悟空激斗传》，不过不知道何时才会有空来玩。

## 盲先知



虽然我最早接触的掌机不是GB（曾经有台G&W），不过说起“启蒙性”，还是GB对我的掌机生活的影响更大一些。记得最早接触GB已经是初中要毕业的时候了，一天放学时，几个同学凑在一起不知道在看什么，我凑过去一看，原来他们拿着台游戏机在玩《魂斗罗》！虽然画面简陋，不过在当时看来，这样的游戏能拿在手上玩已经很了不起了。后来没事的时候也会把同学这台GB借过来玩，他的卡是一盘包括了N个游戏的合卡，不过却有一个问题：玩游戏时会把其他游戏的进度覆盖掉，头天玩《三国志》辛辛苦苦打下了曹操的城池，结果第二天另外一个同学玩了玩《马里奥》，我的天下立刻就消失无踪。结果就是虽然不少同学都玩上了GB，但是大家一个通关的游戏都没有……后来上了高中之后，有个同学更是买了GBC放在宿舍里，这时接触了不少好游戏，《热斗》、《魔界塔士》、《风来之西林》……不过给我印象最深的游戏还是《瓦里奥大陆3》，那时经常为了解开一个机关一直奋斗到电池耗尽，最后一共用了几个月的时间才把游戏中所有的隐藏要素都收集到。现在想来，GB可以说是把我带进了掌机世界的领路人啊。

## 洋葱



第一次与Gameboy见面是小学某次去同学家玩时，当时的自己除了街机、FC和山寨俄罗斯方块机外根本不知道还有其他游戏机的存在……在好友的指导下玩了一个动作过关游戏，爱不释手。

之后，某天放学后突然在家附近的某店中发现了Gameboy的身影，兴冲冲地跑进店去询问价格，结果店主一报价我就傻了。当时还傻乎乎地以为这东西的价格应该就比小摊上的俄罗斯方块机贵一点……于是只好作罢，真正拥有属于自己的Gameboy已经是快上中学时的事了。

## 乌冬



其实我接触GB还蛮早的，大概是在小学五六年级的时候，起初是在电视上看的广告，接着过了不久就有同学把GB带到了学校里来玩了，起初还以为是和“G&W”是一样的东西，但借来一玩之后马上就被吸引住了，小小的一台机器竟然可以玩那么多游戏，并且还可以像FC一样换卡带，从那时候起自己就下定决心一定要买一个。上了初中后终于有了自己的机器，不过那时候对游戏的认识还仅限于动作和格斗游戏，《马里奥》、《洛克人》和《热斗》一直是常玩的系列，虽然也有接触过一些很经典RPG，但是因为语言的障碍最终都没有玩下去，直到接触了《口袋妖怪》后，才彻底改变了我对RPG的看法，从此对这个系列一发不可收拾……想想我现在爱玩的游戏大部分都是从GB时代培养起来的，像是“《口袋妖怪》系列”、“《机战》系列”等等，如果没经过GB时代，也许我的游戏人生就会缺点什么了。

## 雷伊



我接触GB算是较晚的，那时大概已经上初三了，买GB的钱是考试成绩不错而从家人那里得到的奖励。其实一开始倒也并不是特意拿了钱去买GB的，只是因为当时也没有其他特别想要的东西，所以就买个掌机玩玩吧，在此之前，我还一次都没有接触过插卡式掌机。

买的机子是万信代理的行货绿色厚GB，想买的卡带当时在《马里奥大陆》和《洛克人》之间纠结了一会，最后还是选择了前者。其实初三时升学压力大，机子买回来也没多少时间去玩，甚至《马里奥》还没有通关机子就被强制封印了。上了高中迷上了家用机，GB借给了同学，自己玩的时间很少。GB真正发挥作用是在我上大学住校后，不过由于长时间借给同学，当时的机子已经破烂不堪，后面的电池盖也已经断裂。不过当时闲得慌，也只能将就着用手托着电池盖第一次把《马里奥》打穿了。那时我才发现，这砖块一样大的绿色盒子真是太有意思了。后来陆续买了《心跳回忆》、《口袋妖怪银》。GB上我一共就玩了这三个游戏，之后就是GBA的时代了。




▲“砖头机”是很多玩家对GB的戏称，这块则是真正的GB砖头。

# 马修



看这篇文章的如果是《掌机王SP》的老读者，应该对我接触GB的经历很熟悉了——因为爱玩格斗游戏，可去街机厅又打不过别人，买家用机的话在家又轮不到我用电视，所以自带屏幕、便于藏匿便于携带、又有那么多包括格斗游戏在内的好玩游戏的GB，实在是太适合我了。然则即使是400元钱对于当时一个普通家庭的高中毕业生来说也是贵，于是就打算跟同学的老同学借GB玩，无奈那厮一毛不拔，我使遍浑身解数也没能把GB从他身边借来。还好，上大学前叔叔给我300元，让我换身行头，我呢？毫无意外地挪用买了GB，掌机生涯就此开始。



▲马修通关的第一款“文字类游戏”——《魔法骑士》。

GB留给我的记忆实在是太多了，在玩GB这一年半中，我充分地领略了RPG、SLG这些我从前从未接触过的游戏的魅力（第一款通关的RPG是《魔法骑士》，第一款通关的SLG是《三国志》）。而在此之前，我无非是在FC上玩老四强，或者在包机房、街机厅玩一些当时流行的格斗游戏，那一年半的时间，我玩的游戏几乎超越了之前所有玩的游戏的总和——虽然那只是几十个和十几个的关系。

2008年末，买了GBC后又因为需要钱讨好某个特别在意的女生，就把GB以200元卖给了高中同学，结果是200元很快花光，而那女生和我也不了了之，空剩下一段用200元卖掉承载自己无数美好记忆的惆怅。其后每每看着自己接触掌机以来所有退休的和现役的所有掌机中唯独缺少了最开始带给我无数快乐和感动的GB，心里总不是滋味。以至于去年在网上闲逛时曾经动心再买一台二手GB来弥补这份缺失，但想想还是作罢，承载记忆的载体无可替代，让那份遗憾和那份美好一起留在心底吧！


▲GB对于我只剩下了记忆……

**写到这里，本辑的专题企划就结束了，本以为笔者作为一个过来人、一个对GB有深厚感情的老玩家，写这篇文章应该手到擒来，然而实际写时才发现，原来自己不了解的还有很多，也只能拿出熬夜通宵的干劲赶制出来啦，时间篇幅有限，文中不足疏漏之处还请各位多多担待。**

**谨以此文，献给所有一路走来的掌机玩家们！**

文 伊娃 美编 紫枫

# X-MEN ORIGINS WOLVERINE

光环视频收录

推荐度 B

**X战警前传 金刚狼**

X-Men Origins: Wolverine

| PSP | Activision | ACT | 2009年5月1日 | 美版 |
|---|---|---|---|---|
| | 1人 | 39.99美元 | 无对应周边 | |

最近来自电影改编的游戏攻势可谓一浪高过一浪，其中呼声最高的动作游戏《X战警前传 金刚狼》也已在各平台上全面开花。游戏素质究竟如何，我们就读者最关心的PSP版进行了研究，快随我往下看吧！

## 操作方式

| 按键 | 说明 |
|---|---|
| □ | 轻攻击 |
| △ | 重攻击 |
| ○ | 追踪攻击 |
| X | 跳跃 |
| L | 捕捉攻击 |
| R | 闪避 |
| 滑杆 | 控制行走 |
| 十字键下键 | 发动时间衰减技能 |



▲屏幕左上方绿色的血槽会自动回复，其下方为金刚狼的技能槽。

## 故事背景

本作的剧情讲述的是金刚狼的神秘过去直到最终成为真正金刚狼的坎坷经历。金刚狼原名詹姆斯·豪利特，因为误杀了自己的亲生父亲，丧父之痛和愤怒彻底激发了他的潜在超能力，他的双拳上居然长出了锋利的骨爪。之后却又遭遇心爱之人银狐被剑齿虎杀害的悲剧，后来一个将变种人改造成为政府服务的武器的“X武器计划”疯狂诞生，而詹姆斯和他的宿敌剑齿虎也被列入了计划之中。





接受改造后，他的身体变得更加坚不可摧，且骨爪也进化成了更令人不寒而栗的钢爪，为了让詹姆斯“忠诚”地为组织服务，他们还残忍地将其洗脑。醒来后他杀死了组织研究人员后逃跑，并将自己重新起名为“金刚狼”，从而开始了自己惊险的X战警生涯。

## 菜单模式介绍

故事模式中共包含16大关等待玩家挑战，全部通过后会开启Recall模式，在此模式下，玩家可任意挑战16大关中的任意关卡。特典模式里收录了7大选项，起初尚未开启，需完成故事模式及奖励模式后逐一开启：①原画设定稿鉴赏：收录了游戏众多的

人设及场景手稿供玩家欣赏；②动画欣赏：收录了游戏中所有高素质CG过场动画，非常华丽；③语音收录：收录了游戏中的所有语音，可任意选听，是恋声癖们的不二之选；④造型选择：玩家可在8种不同的金刚狼服装造型中任意选择并装备其中一种；⑤操作一览：详细解说游戏战斗时的键位操作方式；⑥奖励模式：此模式下提供了6种难度的任务挑战，全部挑战成功后便可开启游戏中的无限技能槽，可在战斗中任意发动技能。



▲收纳于特典模式中的东西永远是FANS的最爱。

# 战斗研究与心得

## 5种实用攻击方式

| | |
|---|---|
| □□□□（普通4连击） | 威力普通的4连击，最后一击能将普通敌人吹飞，速度快、破绽小，但威力小。 |
| △△△△(强力4连击) | 威力惊人的4连击，最后一击能将普通敌人浮空，速度慢、破绽大，但威力强大。 |
| □□□△（实用4连击） | 集前两种4连击的优点为一身，攻击速度快，且最后一击威力大并仍能致使敌人浮空。 |
| ×+□ | 跳跃后在空中飞行并远程攻击，速度快但打击范围及威力小，且方向不好掌握。 |
| ×+△ | 跳跃后空中蓄力竖直下砸攻击，速度慢但攻击力及打击范围较大。 |



▲金刚狼野兽般攻击的“快”、“准”、“狠”被体现得淋漓尽致。

## 技能

游戏中虽然只有一种技能，但此技绝对强大甚至逆天（击败故事模式第6关的BOSS后自动习得）。当金刚狼不断攻击或被敌人命中后便能不断积攒技能槽，且金刚狼的攻击力、攻击速度以及回复速度都同技能槽积攒量成正比。当积攒满两格以上后便可发动逆天的时间衰减技能，具体效果为：敌人的速度全部减慢（几乎静止），而金刚狼的速度和攻击力却陡然剧增，攻击力约为普通状态下的10倍，非常变态。

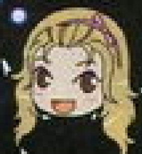
## 战术思路

打满任意一种4连击后，迅速按○键进行追击是常用的打法。其中△△△（3次强力攻击）接○（追击）再接□□□□（普通4连击）为最强打法，连击数多、威力强大且动作华丽。对付BOSS时最无敌的一招便是充分利用技能，具体战术为：故意被命中几下来快速积攒技能槽以便发动技能，发动后只要有效打击BOSS四次便可至少削减其至少1/3的HP。如此循环可速杀之，需要注意的是故意被攻击时要见好就收，按R键灵活躲闪才是王道（无视硬直，任何状态下，按下即闪，非常好用）。

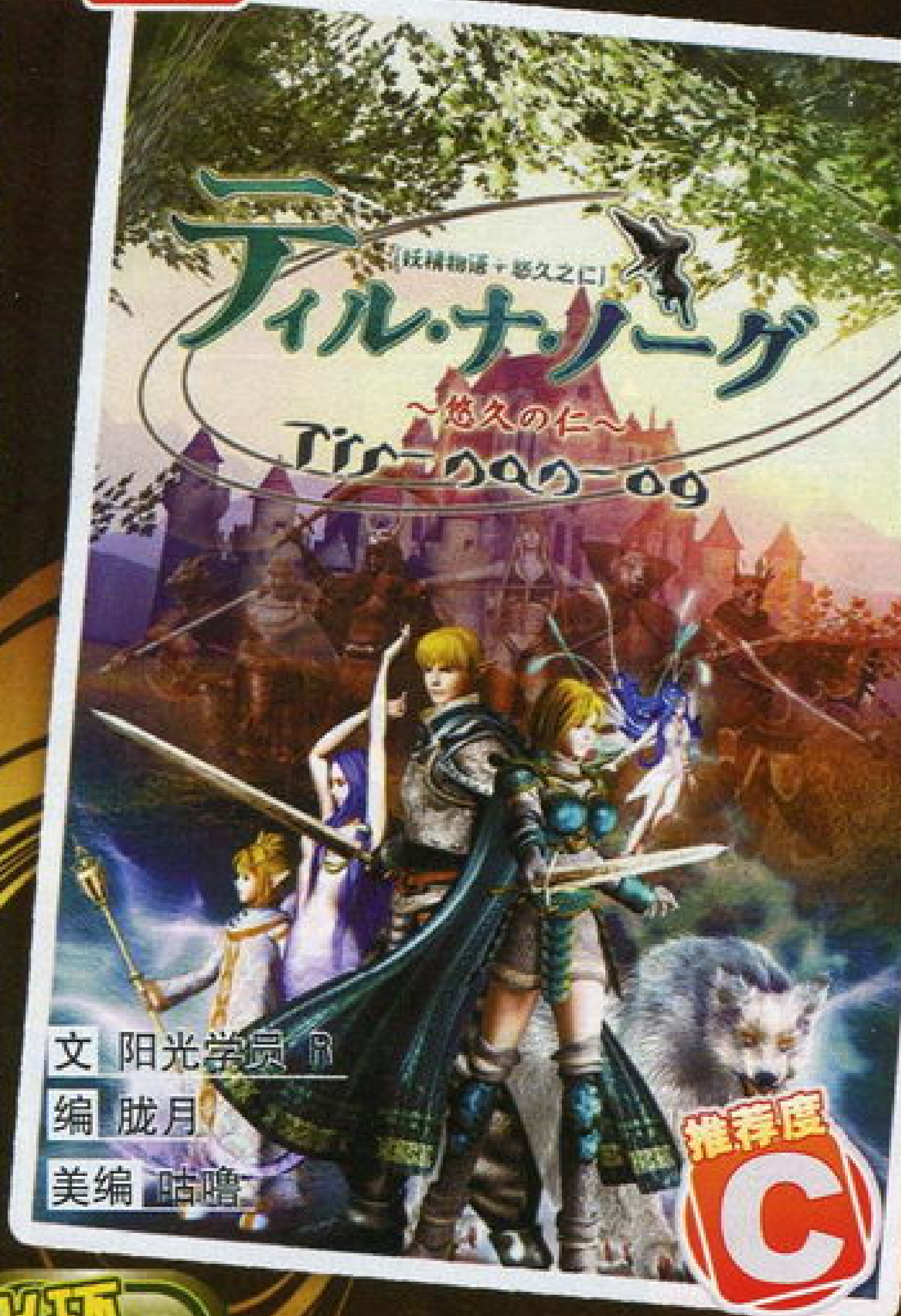


▲活用技能，稳抓稳打，BOSS就死定了！

玩后感



不觉间，电影所改编的游戏已悄然从过去只对已上映且票房大卖的神片下手转变为电影上映前保驾护航的预热造势，本作也无疑是这种大趋势下的商业产物。撇开此类游戏总是差一把火候的通病不说，本作的很多地方还是可圈可点的，手感好，动画精彩。只是那太过“好用”的技能几乎等同于老金之神乎其神般的演出效果也太那个啥了吧？




文 阳光学员R
编 胧月
美编 咕噜

这款当初让我还比较期待的作品，当我正式玩到它的时候却让我非常失望。撇开那劣质的画面不谈，游戏的系统、音乐、战斗、甚至是迷宫都非常的不尽人意。当然游戏的亮点就是它的“剧本自动生成系统”，让游戏有了很高的耐玩度，不过你就不能在画面上稍微下点功夫么，再耐玩的游戏也得要玩家愿意玩才有市场啊。

## 永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁

ティル・ナ・ノーグ～悠久の仁～

| PSP | System Soft Alpha | RPG | 2009年4月29日 | 日版 |
|---|---|---|---|---|
| | 1人 | 5040日元 | 无对应周边 | |

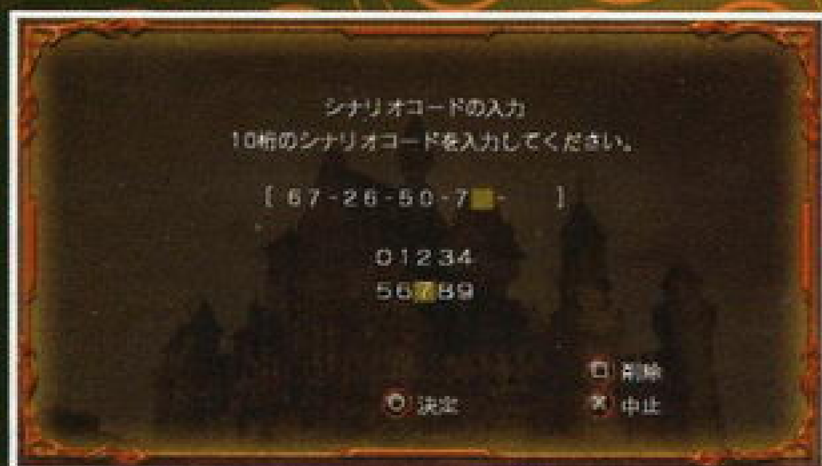



## 跳票与现实

这款本来最初预定于2008年5月29日发售的作品，由于种种不明原因一直拖到了现在才和玩家见面，不过让笔者很想不通的是虽然跳票了一年，但是完全不明白这游戏到底在什么地方有所改进。游戏的画面可以说是这款游戏最大的败笔，这种比FC强不了多少的画面出现在PSP上确实让人比较汗颜，如果这是一款有创意的小游戏也就罢了，可偏偏还是通关一次所需时间并不少的RPG，制作公司确实应当反省一下这跳票的一年时间里到底在做些什么，难道是为了增加50亿种不同的剧情？

## 史上变数最多的RPG

虽然游戏有着不少的缺点，但是那些只是表面上的东西，而游戏真正的内涵就在于这个“剧本自动生成系统”，可以说笔者也正是冲着这个系统才能容忍上述的种种缺点来玩这款游戏，用黄月英（外表不堪的才女）来形容这款游戏是再适合不过的了。游戏开始创建人物的时候需要玩家按照自己的喜好来输入10个0～9的数字，根据输入数字的不同，开始游戏后的地图、同伴、NPC甚至道具的名称都会有所改变，而剧情更是千奇百怪，这也正是这款游戏的有趣之处，可以让你每次重新开始游戏后都能有新鲜感，这对于喜爱RPG的玩家来说是非常具有吸引力的，当然前提是你对画面的要求接近于零。







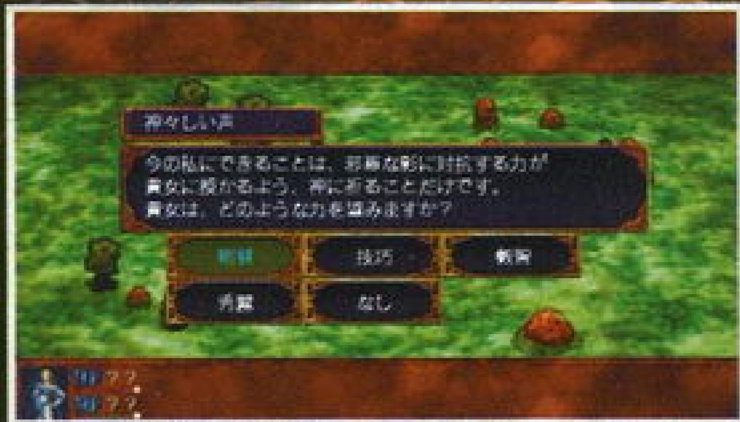
## 操作简介

| 操作 | |
|---|---|
| 十字键 | 移动 |
| ○ | 确定 |
| × | 取消 |
| △ | 打开菜单 |
| □ | 切换信息 |
| L | 显示角色名称 |
| R | 显示小地图 |
| START | 显示大地图 |

游戏没有复杂的操作以及系统，就算是很少接触这类游戏的朋友也能很快熟悉这款游戏然后投入到游戏中去。

## 人物的创建以及游戏的开局

游戏开始选择プレイヤー作成，在选择好人物名字后进入シナリオメイキング里选择游戏难度和主要剧本，在系统记录然后再点击シナリオ选择这个选项，之后读取之前的系统记录就可以正式进入游戏了。游戏一开始会有神之音让玩家来做出一个很重要的选择，刚健、技巧、睿智、秀丽这四种不同的选项代表了将来主角升级后的成长方向，大家可以根据自己的喜好来培养主角。




## 随机事件

任何地方都可能发生随机事件，特别是在野外和地下城的时候，经常能看到角色在大地图上说话，有时候是提醒玩家某个方向有魔物，有时候能遇到想要加入队伍的同伴，有时候会遇到前来送信的蝙蝠，当然在城镇里也有机会碰到送装备的神秘人。需要注意的是野外遇到想要加入的同伴时可以直接让他加入，要是实力不行的就直接和他战斗吧，经验值和我们可没有仇。

## 战斗

游戏的战斗非常简单，只需要大致指挥一下，电脑就会控制角色开始进攻。游戏前期角色和怪物的命中率都比较低，经常会打很久才能结束一场战斗，不过随着队伍的壮大以及等级的提高，后期的杂兵战会进行得非常快。其实战斗前的指挥只需要让所有队员攻击就可以了，只要当有同伴HP比较少时使用药瓶或者加血魔法即可。队伍最大人数为5人。

## 地下城

地下城这部分只能说做得很差，小得可怜的地下城以及寥寥可数的宝箱和陷阱完全没有给人地下城的感觉。地下城里有些地方存在暗门，你要走到暗门旁边才会出现新的通路，地下城里的怪物比地上的怪物强不了多少，当然最终BOSS的地下城里怪物的强度还是比较高的。

## 城镇内的建筑物

游戏中会有许多城镇以及村庄，这里面会有许多对我们的冒险非常有帮助的建筑物存在，下面就来简要介绍一下城镇内的建筑物以及它们的作用。



| | |
|---|---|
| 装备店 | 只在白天营业，贩卖武器、装备以及饰品的地方，某些村庄里的装备店里会出售稀有物品，遇到了一定不要放过。 |
| 魔法店 | 出售魔法卷轴、药水以及道具的地方，只有给角色装备了魔法卷轴后才能使用法术。 |
| 宿屋 | 睡觉、占卜以及存取物品的地方，睡觉的时间大概为半天，白天在宿屋睡一觉之后基本就变成晚上了。 |
| 酒吧 | 吃饭以及招募、解散队员的地方，游戏初期有钱之后来这里招募几个同伴和自己一起冒险会使战斗轻松不少，不过有几率招募不到队员。酒吧只在晚上营业。 |
| 王城 | 国王居住的地方，只有主城才有这种地方，根据剧本不同可以从国王那里得到金钱、道具、王族同伴等不少好处，当然也有可能能什么都得不到。 |

## 关于冒险

游戏开始后，不管控制主角在哪里移动，时间都会随着角色的移动而推移，在野外移动时时间推移的速度很快，当然在野外遇敌的概率也比较高。角色的装备、状态以及其他菜单内容这里就不做详细介绍了，每一天都可以在野外进行一次休息（睡眠），休息时可以恢复角色的MP。每个角色都有固定使用的武器，在人物状态里可以查看，主角和王族同伴可以使用全部总类的武器，游戏中存在使用武器的熟练度，只有当使用该武器的熟练度提高后才能装备更加强力的此类武器。




如果喜爱RPG的你一开始就因为劣质的画面、单调的音乐以及不符合美学的人设而放弃这款游戏的话，那可以说是你的损失，正如我之前所说，游戏的亮点在于它的“剧本自动生成系统”以及海量的收集要素。游戏的流程不长，这一点十分符合美式游戏的简约风格，每次游戏都有全新的感受这一点也让这款游戏的多周目变得非常的自然，周末的时候掏出PSP将本作通关一次，每周都有关于妖精与恶魔、龙与地下城不同的故事也是非常不错的选择。

文 乌冬 美编 Juxi




5秒のゲームを
つくってあそぶ
もらってあそぶ!




"《瓦里奥制造》系列"一向以丰富的创意为卖点，带给玩家不一样的游戏体验，尽管5秒钟的游戏体验这个主题是不变的，但系列的每作都能有新的噱头令游戏保持新鲜感，这点是非常难得的。作为系列的最新作，《由我制造》再次证明了只要有创意，再简单的游戏也能制造出无穷的快乐。

光环 视频收录

推荐度 A

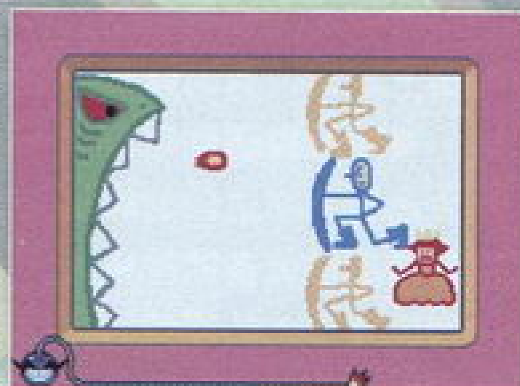
| 由我制造 | | | |
|---|---|---|---|
| メイドイン俺 | | | |
| NDS | Nintendo | ETC | 2009年4月29日 | 日版 |
| | 1人 | 256Mb | 4800日元 | 对应任天堂Wi-Fi网络连接 |

## 设施介绍

### 我的家（俺の家）

游戏的主模式，这里有用来编辑小游戏的超级制作工具（スーパーツクリエイター21），除了小游戏外，超级制作工具也可以用来制作音乐或四格作品。我的资料（俺データ）是用来存放奖牌的地方，游戏中只要达成了一定的条件就可获得奖牌，可以看作是游戏的完成度。而在我们的声音（俺たちの声）里则可以查看和游戏内容相关的建议和情报。

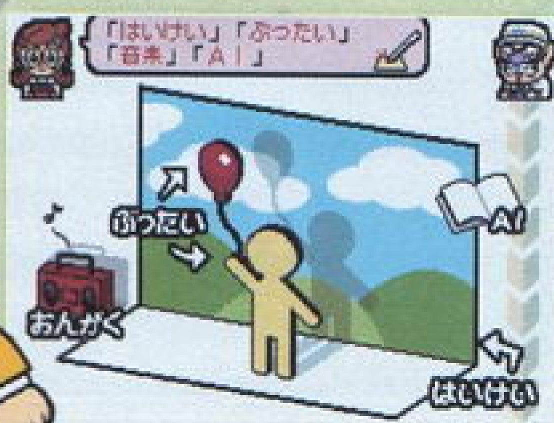
### 我的商店（俺ショップ）



在我的商店里可以随时随地游玩或欣赏自己制作的小游戏、音乐和四格。另外这里也收录了游戏自带的作品，自带作品会随着游戏时间的增加而不断更新。

### 瓦里奥公司（ワリオカンパニー）






制作教室（作り方教室）会以一些简单的例子教玩家如何使用游戏中的制作工具，只有先完成了这里的所有课程，才能使用我的家里的制作工具。打工室（バイトべや）里有一些缺少图案的小游戏，玩家只需要照着样图依葫芦画瓢就可以将游戏制作完成。最下方的组装道场（くみたて道场）里会出一些和游戏制作相关的题目，想学进阶技巧可以来这里。

### 配送中心（たくはいセンター）

通信模式，包括了NDS用户间互相交换作品、将作品传给Wii版的《由我制造》和通过Wi-Fi将作品传到官网参加比赛或是下载官方发布的最新作品三种方式。

### 设定车库（せいていガレージ）

游戏的各种设定，包括了声音设定、制作人员名单和存档管理等。






# 游戏制造步骤

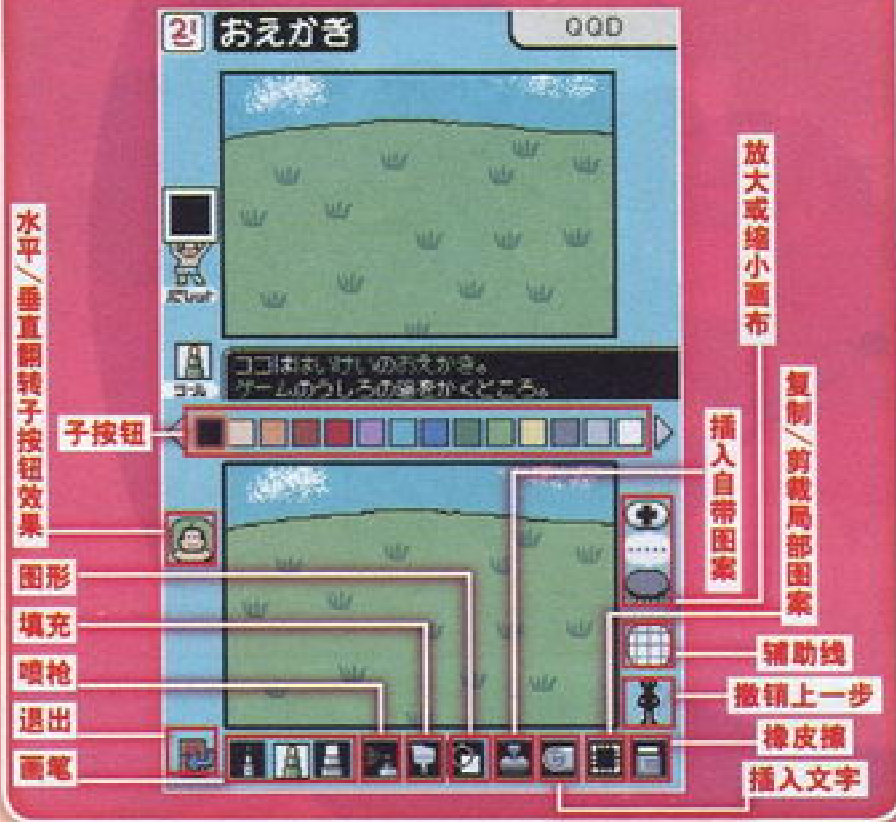




一个小游戏制作步骤基本包含了背景、物体、音乐、AI四个部分，每个部分需要用不同的编辑器来完成，最后再将四个部分组合起来，才算得上大功告成，下面为大家粗略介绍一下游戏的制作步骤。

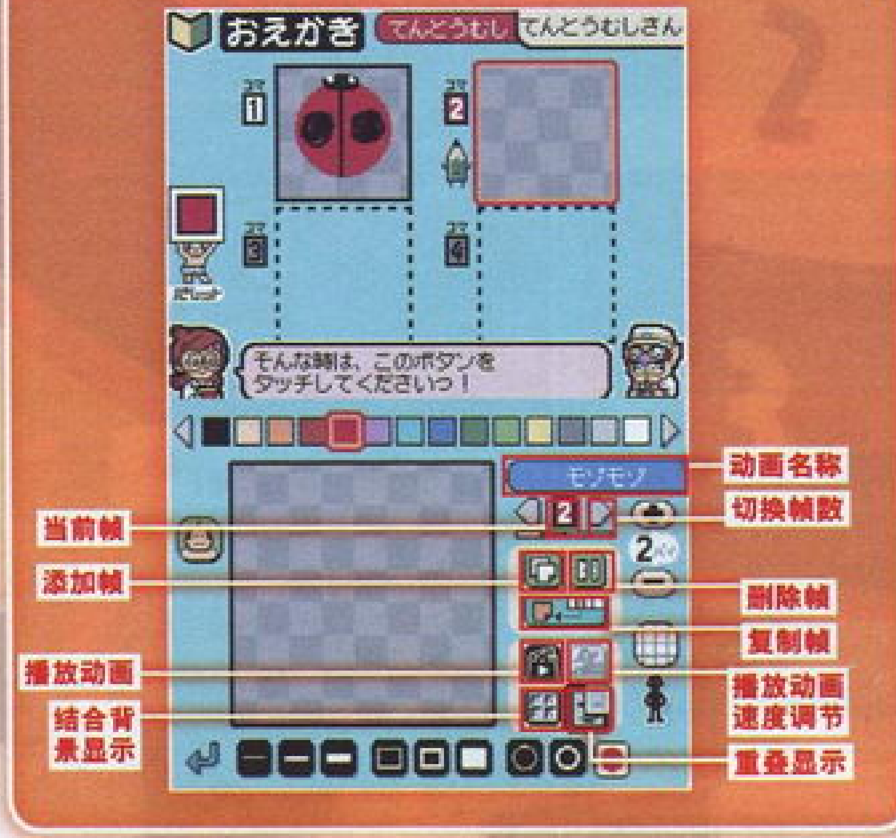
## 背景

游戏制作的第一步是设定背景，制作背景需要用到图案编辑器，背景通常是一副静态的图片，可以自己手绘，也可以使用现成的素材。游戏里的图案编辑器用法和我们日常在电脑上使用的画图软件差不多，一些简单的效果也可以通过自带组件完成。



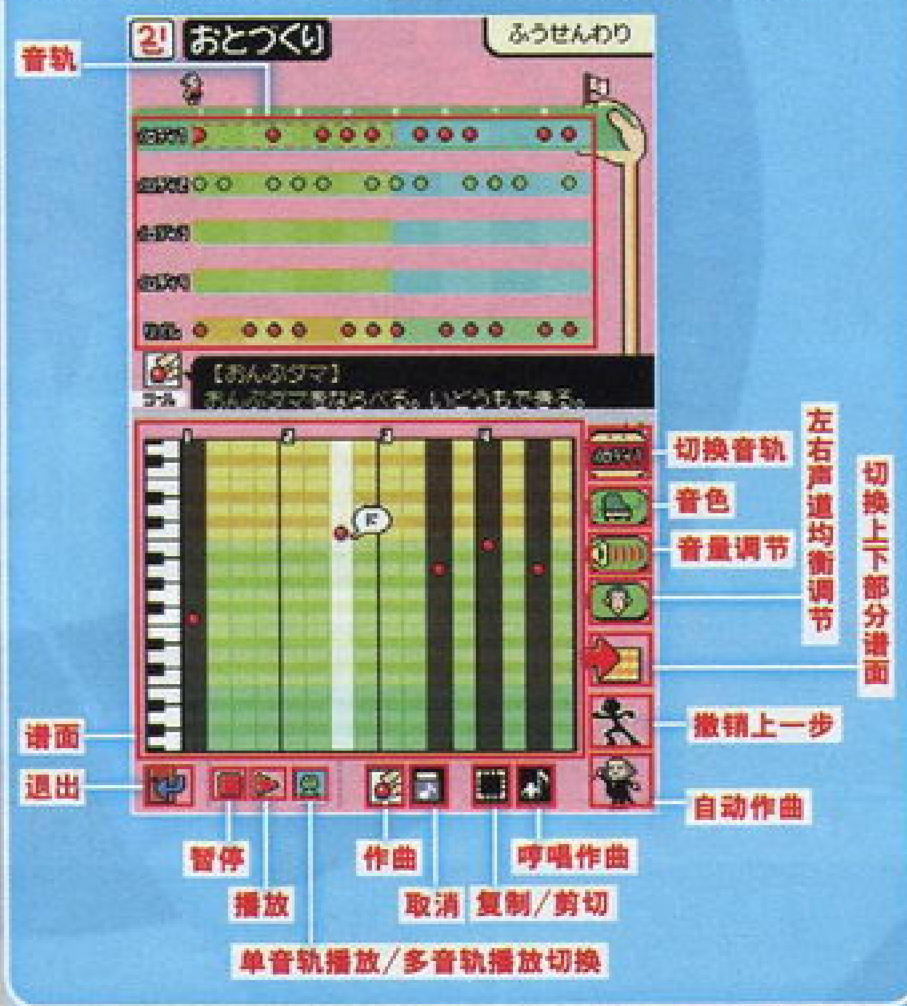

## 物体

和背景一样，物体也是通过图案编辑器来完成，不过有一点不同在于构成物体的图片最多可以有四帧，这样以来我们就可以通过连续的图案来形成简单的动画。




## 音乐

音乐通常是指游戏的BGM，本作的音乐编辑器的界面也非常人性化，只要直接在谱面上点击即可作曲，谱面从下至上对应低音到高音，还有谱面不止一个，通过切换不同轨道的谱面，可以制作多音轨的音乐。对于不是太懂音律的玩家来说，除了使用现成的素材外，也可以使用自动作曲来完成音乐的创作，另外编辑器也支持哼唱作曲，只要对着麦克风把大致的调子哼出来，系统就会自动识别。




## AI

就像电影需要有剧本将背景、人物、音乐联系起来一样，游戏也需要一个“剧本”将背景、物体、音乐联系起来才会有意义，而游戏的“剧本”就是AI，这决定了一款游戏该怎么玩。AI由契机（きっかけ）和动作（アクション）两个部分组成，契机相当于前因，如点击物体、到达某个时间点、物体接触另一个物体等等，而动作则可以看作是契机的结果，如物体移动、播放动画、游戏失败等等，可以和前面的契机任意组合。决定好了契机和动作后，我们还需要设定一个游戏的成功条件，成功条件是基于前面那两点之上的，如点击物体后物体移动为成功，或是物体从一个物体接触另一个物体为成功等等。




当自己切身体会过后，才感觉到制作一款游戏真的一点都不容易，除了要熟悉软件的操作外，还需要一定的逻辑思维。不过当花了许多心思完成了一款自己满意的作品后所获得的成就感是巨大的，如果肯花时间研究的话，很容易就定会深陷其中。

nn.system

本作是一款以战国时代为背景的防御型即时策略游戏，游戏中玩家要扮演一方大名，为保卫自己的领土而与暗之军团展开对抗，不过和一般的战略游戏不同的是，玩家不需要控制部队冲锋陷阵，而是采用本作中独特的笼城战来和敌军分胜负。

文 乌冬 美编 Juxi




# 风云！大笼城

推荐度 B

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| NDS | 风云！大笼城 | | | |
| | nn. System | SLG | 2009年4月23日 | 日版 |
| | 1人 | 64Mb | 3990日元 | 无对应周边 |

## 笼城战




笼城战的基本就是敌攻我守，游戏开始后，敌军会从外部涌进自己防守的城里，沿着路往城门方向进军，而我们要做的就是在路上设下兵力，阻止敌军前进并保护好自己的城门。

## 画面详解




### ①敌人数量

分母表示这关一共有多少波敌人，而分子则表示现在出了多少波敌人。

### ②城门耐久力

城门的HP，一旦被敌军接近，城门的耐久力就会减少，当耐久力减为0时就会失败，另外有的关卡不止一个城门，但只要有一个城门失守都会视为失败。

### ③金钱

买兵和对兵种进行升级都需要金钱，除了打倒敌军可以获得外，也有一定几率可在拾取的宝箱中得到。

### ④下一波敌人

显示接下来要出现的敌军种类，以便玩家提早做好应对措施。

### ⑤地图

用记号表示的简略地图，蓝色的记号代表我方单位，红色的记号为敌方单位。

### ⑥信息栏

由军师发出的提示或战场信息，有时候在这里可以获得对战斗很有用的情报。

### ⑦我方单位

表示我方配置好的兵力，用触控笔点击就可直接进行“升级”或“退却”等操作。

### ⑧敌方单位

敌军会一波接一波对城门发起进攻，杂兵是成群结队出现的，而武将则是单个出现，武将除了HP比杂兵更厚外，还会使用特殊能力中断我方的攻击。

### ⑨兵种栏

点击兵种栏的就可以配置相应的兵种，资金不足时按钮为灰色。

### ⑩道具栏

当战场有道具掉落时，忍者就会自动对其进行回收并放入道具栏，之后只要点击道具栏就可使用了，道具的效果见后文。

# 战斗步骤

## 布置兵力

抵挡敌军的惟一方法就只有不断地招兵买马并投入到战场中来，方法为先点击要安插兵力的地方，再点击右边想要购买兵种的按钮，选择“配置”后我方部队就会出现，但要注意并不是所有地方都能安插我方部队的，只有铺有石头的路面才可以，配置好的部队不会移动，当敌军进入攻击范围就会自动开始攻击。另外虽然敌军不会攻击我方的部队，但根据移动的类型分也为地面和空中两种，只有用相应的兵种才能攻击得到。

### 枪兵

最基础的兵种，特点是造价便宜。枪兵是对付敌军地面部队的主力，虽然攻击范围是所有兵种中最短的，但胜在攻击频率快，升级后更是不容小视。

### 弓兵

远程兵种，可以攻击地面和空中的敌人，但由于对空的攻击力要远远高于对地的，所以主要拿来对付敌军的空中部队。

### 铁炮

和同为远程兵种的弓兵相比，铁炮的情况就正好相反——对地攻击强、对空攻击弱，另外铁炮的射程要比弓兵远不少，不过攻击频率就要稍微慢点。

### 武将

武将可以看做是强化版的枪兵，攻击力和攻击范围都要比枪兵略胜一筹，还有其最大的特点就是可以令邻接的我方单位攻击力得到提升。

### 大炮

大炮的射程和攻击力是所有兵种中最高的，同时还能进行范围攻击，用来对付密集的地面敌人尤为有效，但缺点是攻击间隔非常长，升级所需时间也比其他兵种要长上不少。

## 兵种升级

已经配置的兵我们可以花费一定的金钱对其进行升级，每个兵种都有5个等级，在升级之后，不仅能力会得到大幅的提升，部分兵种在升到3级后还可以获得特殊能力。

**特殊能力**

| 兵种 | 特殊能力 | 效果 |
|---|---|---|
| 枪兵 | 麻痹 | 一定时间内减缓敌人的移动速度 |
| 弓兵 | 燃烧 | 一定时间内令敌人的HP徐徐减少 |
| 铁炮 | 混乱 | 一定时间内令敌人的防御力下降 |

## 道具

打倒特定的敌人就会掉落宝箱，拾获的宝箱会自动转化为随机一种道具。道具对守城有不小的帮助，根据效果可分为辅助道具和陷害道具两种，辅助道具是对自己的单位使用的，而陷害道具只要放在敌人经过的路上就会生效。要注意的是道具每次只能持有一个，如果在地图上有多个宝箱，只有把手头的道具使用后才能拾取下一个。




### 饭团

可以使我方一个单位的攻击力在短时间内提升。

### 落穴

对杂兵有一击必杀的效果，对武将的伤害也不小，不过只对地面部队有效。

### 伪状书

放在地上会令经过的敌人陷入混乱状态。

### 烟玉

放在地上会令经过的敌人陷入麻痹状态。

### 木槌

对城门使用可以使城门耐久得到回复。

### 小判

拾到后会自动转换为金钱，对战况有不小的帮助。






笼城战其实就和PC游戏《魔兽争霸3》里的TD(Tower Defense)玩法一样，只不过名字叫得拉风点罢了，玩过《魔兽争霸3》的玩家应该很容易就上手。把TD玩法和战国背景结合的想法不错，但游戏整体来说还是平衡性欠佳，兵种里面除了枪兵和弓兵外其他的都可有可无，特别是到了后期的难点关卡，非逼着你集中生产这两种兵种才能过关。

文 ALUCARD&小望 编 羽纹
美编 咕噜




# DRAGON BALL KAI 改 ドラゴンボール カイ サイヤ人来襲



随着《龙珠改》动画的热播，期待已久的游戏《龙珠改 赛亚人来袭》也终于来到了我们面前。本作是"《龙珠》系列"在次世代掌机平台上首次使用正统RPG作为游戏类型，剧情自悟空打倒短笛大魔王后讲起，至打败贝吉塔结束，其中也穿插了不少原创剧情。玩家不但可以在游戏中自由搜寻龙珠，还可以给每个角色自由加点分配能力，体现了本作较高的自由度。推荐给所有喜欢《龙珠》的动漫迷和游戏玩家。

光环视频收录

| NDS | 龙珠改 赛亚人来袭 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ドラゴンボール改 サイヤ人来袭 | | | |
| | NBGI | RPG | 2009年4月29日 | 日版 |
| | 1人 | 1Gb | 5040日元 | 无对应周边 |

推荐度 A

# 地球遭受外来侵袭 龙珠战士再度出击

## 系统详解

### 按键说明

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 方向键 | 角色、光标移动。 |
| A | 确定。 |
| B | 取消/在地图画面上发动必杀破坏障碍物。 |
| X | 在地图画面上切换显示角色。 |
| Y | 在地图画面上使用部分变幻胶囊。 |
| START | 打开游戏主菜单。 |
| SELECT | 进入游戏主菜单后按下即可进行中断记录。 |

※注：中断记录提取后会自动消失。

### 人物能力介绍

| 名称 | 说明 |
|---|---|
| LV | 角色目前等级。 |
| HP | 角色的体力，减为0时进入战斗不能状态。 |
| KI | 角色的气力，类似于其他RPG作品中的MP，当角色使用必杀技&究级技时都会产生不同程度的消耗。 |
| EXP | 角色当前的经验值。 |
| NEXT | 距离下一次升级所需要的经验值。 |
| AP | 角色的现有AP技能点数。 |
| 力 | 力量，数值越大给予敌人造成的伤害越大。 |
| 防 | 防御，数值越大受到攻击时的伤害越小。 |
| 复 | 影响HP回复量的能力，数值越大每回合自动回复的HP越多，同时各种异常状态的持续时间越短。 |
| 技 | 影响技能威力的能力，数值越大角色的必杀技和究级技的威力就越大，同时还影响着攻击的命中率。 |
| 速 | 速度，影响角色在战斗中的行动先后顺序以及对敌攻击的回避能力。 |
| 运 | 运气，对各种战斗要素都有一定影响。 |

随着战斗经验值的累加，角色就能提升等级。注意升级时每位角色的能力提升侧重点各不相同，并且角色等级处于不同阶段时其成长方式也会出现一定的变化。为了让玩家能更自由地培养角色，每次升级时系统还会给予2点奖励技能点数（Bouns Point）供玩家自由分配。除此之外，在游戏过程中还能获得一些提升能力的特殊道具，要打造怎样的角色全凭玩家自己的意愿了。




## 各种情况的能力关联

| 情况 | 主要关联能力 |
| --- | --- |
| 必杀技&究级技的威力 | 力、技、运，其中影响最大的是力。 |
| 命中率&回避率 | 技、运&速、运，其中影响较大的分别是技&速。 |
| 连锁攻击的发动率 | 技、运，连锁攻击就是角色攻击结束后随机追加的一次追击，能使伤害量变为通常情况下的1.5倍左右。 |
| 会心一击的发动率 | 技、运，游戏中发动会心一击的攻击其伤害数据会以土黄色显示出来，会心一击的伤害为通常情况下的两倍。 |
| 角色的行动顺序 | 速、运。 |
| 每回合自动回复的HP量 | 角色最大HP量、复、运。 |
| 出现先制攻击&被偷袭的几率 | 速、运，出战人员的这两项能力越高越容易发动先制攻击，也越不易被对方偷袭。 |
| 逃跑成功率 | 敌我双方的等级差、速、运。 |

## 战斗指令

在本作中登场的主要角色有悟空、悟饭、短笛、小林、乐平和天津饭这6人，玩家要从中选择3人来参加战斗。战斗为RPG传统的回合制，下面介绍下战斗菜单里各项指令的作用。

| 指令 | 功能 |
| --- | --- |
| 攻击 | 使用普通招式对单体敌人进行攻击。 |
| 必杀技 | 消耗KI发动个人独特的必杀技进行攻击。 |
| 究极技 | 只有怒气槽达到MAX时才可以使用，能使出比必杀技更强力的究极技进行攻击。 |
| 道具（どうぐ） | 使用能攻击敌人或回复己方HP的各种道具。 |
| 替换（入れ替え） | 在战斗中实现参战角色与待机角色的互换。 |
| 逃跑（逃げる） | 从战场上逃跑，BOSS战无效。 |
| 忍耐（こらえる） | 令角色做出防御架势，以减少受到的敌伤害。 |

## 技能点数&人物技能说明

每次战斗结束或对人物使用道具“必杀豆”后就能获得AP技能点数（アビリティポイント），接下来在主菜单的“スキル”选项里通过消耗AP技能点数能让角色学会新的必杀技和究级技，另外也能提升他们的基础战斗能力。游戏中的每个技能都设定有等级（最高为LV5），在角色习得技能后还可以利用AP技能点数对技能进行强化，本作中技能等级提升后在战斗中所反映出来的效果比较明显，因此玩家要积极地对技能进行强化，不过累积AP技能点数确实是件费力事儿。

游戏中的技能可以分为三类，分别是必杀技、究级技和辅助技，前两者属于主动系，而最后一个属于被动系。其中必杀技只要使用角色的KI值足够即可随意使用，而究级技则需要角色积蓄愤怒槽达到“SPARKING”状态后才能使用，技能发动后怒气槽归零。游戏中技能的习得条件有两种，一种是让原有技能达到一定等级就会引出新技能，譬如要开启孙悟空的“メテオコンビネーション”就必须先让他的“コンビネーション”达到LV3、“かめはめ波”达到LV2；另外一种为剧情习得，譬如短笛著名的“魔贯光杀炮”就是在与拉蒂兹一战中粉墨登场的。下面给出全人物的技能表供大家参考，注意角色的最终能力并未包含奖励技能点数的加成。

※注：游戏中的攻击属性分为物理、气弹、炎、雷、冰这5种，各种属性的小图标如下所示。





# 小林（クリリン）

## 技巧战士

| 角色最终能力 | |
|---|---|
| HP：2960 | 复：107 |
| KI：805 | 技：107 |
| 力：177 | 速：135 |
| 防：177 | 运：178 |

这个小光头在本作中的实力尚可，技能方面拥有对敌全体攻击技“扩散エネルギー波”，而且他还是全角色中惟一一名拥有“一击必杀”属性技能的同伴。不过由于后期能力成长偏重方向不太理想，因此想多在战斗中使用的话需多靠奖励技能点数在“技”、“速”能力方面侧重进行强化。

| 等级阶段 | 成长方式 |
|---|---|
| LV1～LV29 | 每次提升等级时速度+2点，其余能力+1点。 |
| LV30～LV99 | 每次提升等级时力、防、运+2点，其余能力+1点。 |

## 必杀技

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 连击 | 最初即拥有 | 通常的10HIT连续攻击技巧 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | 130 | 140 | 150 | 160 | 170 |
| 消费KI | 16 | 18 | 22 | 28 | 36 |
| 习得所需AP | — | 300 | 500 | 800 | 1200 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| かめはめ波 | 最初即拥有 | 龟仙流冲击波，又称龟派气功。小林的这招威力一般，不过因为能引申出全体攻击技“扩散エネルギー波”而显得比较重要。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | 162 | 174 | 186 | 198 | — |
| 消费KI | 22 | 24 | 28 | 34 | — |
| 习得所需AP | — | 500 | 800 | 1200 | — |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 气圆斩 | 最初即拥有 | 原著中的强力必杀技，在游戏中拥有贯通属性，能攻击同一水平线上的敌人，除此之外还具有一定几率对杂兵一击必杀的效果。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | 220 | 235 | 250 | 265 | 280 |
| 消费KI | 34 | 38 | 44 | 52 | 62 |
| 习得所需AP | 300 | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 扩散エネルギー波 | “かめはめ波”达到LV3 | 贵重的敌全体攻击技，推荐优先将其习得。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | 130 | 140 | 150 | 160 | 170 |
| 消费KI | 48 | 52 | 58 | 66 | 76 |
| 习得所需AP | 300 | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 太阳拳 | 最初即拥有 | 从天津饭那里偷师而来的技能，在战斗中使用后以高几率逃跑（BOSS战除外）。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | — | — | — | — | — |
| 消费KI | 28 | 30 | 34 | — | — |
| 习得所需AP | 300 | 500 | 800 | — | — |

## 究级技

| 究级技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 气圆烈斩 | “气圆斩”达到LV2、“扩散エネルギー波”达到LV2 | 对敌全体使用多个气圆斩进行攻击，只有最后一次攻击附加一击必杀的判定效果。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | 360 | 380 | 400 | 420 | 440 |
| 消费KI | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 |
| 习得所需AP | 500 | 800 | 1200 | 2000 | 3000 |

| 究级技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ヤ、ヤジロベー | 支线剧情习得 | 召唤弥次郎兵卫出来回复我方全员HP并对敌人发动附带一击必杀效果的攻击 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | — | — | — | — | — |
| 消费KI | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 习得所需AP | — | 800 | 1000 | 2000 | 3000 |

## 辅助技

| 辅助技名称 | 技能说明 |
|---|---|
| HPアップ | 角色的HP最大值上升 |
| KIアップ | 角色的KI最大值上升 |
| 防御力アップ | 角色的防御力上升 |
| 回避率アップ | 角色的回避率上升 |
| 行动速度アップ | 角色的行动速度上升 |
| クリティカル发生率アップ | 角色发动会心一击的概率上升 |
| アイテム効果アップ | 各种道具的使用效果上升 |
| 怒りゲージアップ | 角色的愤怒槽积攒速度加快 |



# 乐平（ヤムチャ）

## 疾风之狼

| 角色最终能力 | |
|---|---|
| HP：2915 | 复：107 |
| KI：785 | 技：172 |
| 力：172 | 速：206 |
| 防：171 | 运：104 |

悟空的同门师兄弟，和原作一样是属于速度型角色，同时他还拥有数回合内攻击必中的技能，因此在攻击输出方面值得期待。乐平是典型的大器晚成型角色，后期的成长率数一数二，而究级技“超繰气弹”的威力仅次于悟空的元气弹令人颇为意外。

| 等级阶段 | 成长方式 |
|---|---|
| LV1～LV34 | 每次提升等级时速度+2点，其余能力+1点。 |
| LV35～LV99 | 每次提升等级时力、防、技、速+2点，其余能力+1点；同时HP、KI的涨幅也稍微上升。 |

## 必杀技

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ウルフハリケーン | 最初即拥有 | 通常的4HIT连续攻击，由于连击数少而没有什么强化潜力。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | 128 | 136 | 144 | 152 | 160 |
| 消费KI | 16 | 18 | 22 | 28 | 36 |
| 习得所需AP | — | 300 | 500 | 800 | 1200 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 狼牙风风拳 | 最初即拥有 | 乐平擅长的强力连续攻击，HIT数多但命中率不太理想，推荐配合攻击必中技能“ムダのない動き”来使用。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | 210 | 225 | 240 | 255 | 270 |
| 消费KI | 20 | 22 | 26 | 32 | 40 |
| 习得所需AP | — | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| かめはめ波 | 最初即拥有 | 乐平的冲击波是龟仙流派三人中威力最低的，不用将过多的AP点数消耗在上面了。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | 160 | 168 | 176 | 184 | — |
| 消费KI | 22 | 24 | 28 | 34 | — |
| 习得所需AP | — | 500 | 800 | 1200 | — |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 繰气弹 | “かめはめ波”达到LV2 | 敌单体多HIT数的气弹必杀技，随着技能等级的提升威力和HIT数都会有所上升。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | 190 | 195 | 240 | 246 | 294 |
| 消费KI | 34 | 38 | 44 | 52 | 62 |
| 习得所需AP | 300 | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ムダのない動き | 最初即拥有 | 使用后角色在数回合内的攻击命中率变为100%，技能等级提升后效果的持续时间会延长。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | — | — | — | — | — |
| 消费KI | 24 | 26 | 30 | — | — |
| 习得所需AP | 300 | 500 | 800 | — | — |

## 究级技

| 究级技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 超繰气弹 | “繰气弹”达到LV2、“ムダのない動き”达到LV2 | 性能超高的究级技，相比繰气弹更增添了敌全体攻击的效果。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | 350 | 390 | 432 | 476 | 522 |
| 消费KI | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 习得所需AP | 500 | 800 | 1000 | 2000 | 3000 |

| 究级技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 新狼牙风风拳 | “狼牙风风拳”达到LV2、“かめはめ波”达到LV2 | 狼牙风风拳的强化版，特点是KI消耗较少并且威力也不错，另外这招的演出效果非常华丽。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | 342 | 361 | 380 | 399 | 418 |
| 消费KI | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 |
| 习得所需AP | 500 | 800 | 1200 | 2000 | 3000 |

## 辅助技

| 辅助技名称 | 技能说明 |
|---|---|
| HPアップ | 角色的HP最大值上升 |
| KIアップ | 角色的KI最大值上升 |
| 命中率アップ | 角色的命中率上升 |
| 回避率アップ | 角色的回避率上升 |
| 行动速度アップ | 角色的行动速度上升 |
| チェーン发生率アップ | 角色发动连锁攻击的概率上升 |
| アイテムドロップアップ | 战斗胜利后敌人掉落道具的概率上升 |
| 怒りゲージアップ | 角色的愤怒槽积攒速度加快 |



# 天津饭（テンシンハン）

## 地球的最强者

| 角色最终能力 | |
|---|---|
| HP：3122 | 复：107 |
| KI：773 | 技：131 |
| 力：183 | 速：182 |
| 防：182 | 运：105 |

原著中最强的地球人在游戏里变为了技巧型角色，能力成长虽然平均但技能的性能都不突出，因此在战斗中的表现非常一般。不过天津饭存在的最大意义就在于可用魔封波来捕获怪物。

| 等级阶段 | 成长方式 |
|---|---|
| LV1～LV24 | 每次提升等级时技+2点，其余能力+1点。 |
| LV25～LV99 | 每次提升等级时力、防、速+2点，其余能力+1点；相比其他角色来说HP增长较快但KI增长较慢。 |

### 必杀技

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | |
|---|---|---|---|---|
| 强袭 | 最初即拥有 | 通常的连续攻击技，同时也是天津饭惟一的连击属性技能。 | | |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | 120 | 136 | 152 | 160 | 168 |
| 消费KI | 16 | 18 | 22 | 28 | 36 |
| 习得所需AP | — | 300 | 500 | 800 | 1200 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| 气功炮 | 最初即拥有 | 强力气功波，使用后角色的HP值稍微减少。随着技能等级的提升，气功炮的威力会越来越大，不过相应的强制性被扣除的HP值也会越多。 |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | 210 | 220 | 230 | 240 | 250 |
| 消费KI | 26 | 28 | 32 | 38 | 46 |
| 习得所需AP | — | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| 四身の拳 | 剧情自动习得 | 天津饭的代表技，拥有多HIT数和攻击必中的效果。 |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | 200 | 210 | 220 | 230 | 240 |
| 消费KI | 32 | 34 | 40 | 46 | 54 |
| 习得所需AP | — | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| 太阳拳 | 最初即拥有 | 注意和小林的同名技效果有所区别，天津饭的太阳拳是一定几率让敌人全体陷入暗黑状态。 |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | — | — | — | — | — |
| 消费KI | 18 | 20 | 24 | 30 | 38 |
| 习得所需AP | — | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| 魔封波 | 剧情自动习得 | 一定几率将敌人封印到电饭锅里，敌我双方等级差越大、敌人HP残余量越少则封印的几率越大。 |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | — | — | — | — | — |
| 消费KI | 28 | 30 | 34 | 40 | 48 |
| 习得所需AP | 300 | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

### 究级技

| 究级技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| 新气功炮 | “气功炮”达到LV3 | 对目标进行5次连续的气功炮攻击，由于每次释放气功炮都会扣除HP，因此在使用前请确定好当前角色的HP量。 |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | 372 | 396 | 420 | 444 | 468 |
| 消费KI | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 |
| 习得所需AP | 500 | 800 | 1200 | 2000 | 3000 |

| 究级技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| 真太阳拳 | “气功炮”达到LV2、“太阳拳”达到LV2 | 80%几率令敌全体陷入暗黑状态+敌全体气弹攻击。 |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | 240 | 248 | 256 | 264 | 272 |
| 消费KI | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 习得所需AP | 500 | 800 | 1000 | 2000 | 3000 |

### 辅助技

| 辅助技名称 | 技能说明 |
|---|---|
| HPアップ | 角色的HP最大值上升 |
| KIアップ | 角色的KI最大值上升 |
| 攻击力アップ | 角色的攻击力上升 |
| 命中率アップ | 角色的命中率上升 |
| 行动速度アップ | 角色的行动速度上升 |
| 自动回复量アップ | 角色每回合的HP自动回复量上升 |
| 气弹耐性アップ | 角色对气弹类攻击的耐性上升 |
| 全状态异常レジスト | 对全异常状态攻击的抗性上升 |
| 怒りゲージアップ | 角色的愤怒槽积攒速度加快 |

# 孙悟空（ゴクウ）

## 全能战士



| 角色最终能力 | |
|---|---|
| HP：3220 | 复：111 |
| KI：878 | 技：191 |
| 力：208 | 速：191 |
| 防：205 | 运：107 |

作为最强战士的悟空各项能力的成长自然是一级棒，他的技能也是最优秀的。不过由于这些原因，悟空在游戏中也经常要面对孤独作战的剧情，推荐先提升“メテオコンビネーション”和“连续エネルギー波”这两个技能的等级来应对战斗。另外增加角色回避率的“残像拳”也可以稍微升几级，这样对悟空单挑BOSS有很大帮助。

| 等级阶段 | 成长方式 |
|---|---|
| LV1～LV19 | 每次提升等级时力、防+2点，其余能力+1点。 |
| LV20～LV99 | 每次提升等级时力、防、速、技+2点，其余能力+1点； |

## 必杀技

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | |
|---|---|---|---|---|
| コンビネーション | 最初即拥有 | 快速连续攻击，初期可以一用。当习得“メテオコンビネーション”后就可以盖棺了。 | | |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | 132 | 143 | 154 | 165 | 176 |
| 消费KI | 16 | 18 | 22 | 28 | 36 |
| 习得所需AP | — | 300 | 500 | 800 | 1200 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| メテオコンビネーション | “コンビネーション”达到LV3、“かめはめ波”达到LV2 | 熟悉原著的玩家应该可以看出这是悟空在23届比武大会上打倒短笛时所使用的连技，在一套华丽的连续攻击后用冲击波收尾。 |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | 224 | 240 | 256 | 272 | 288 |
| 消费KI | 34 | 38 | 44 | 52 | 62 |
| 习得所需AP | 300 | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| かめはめ波 | 最初即拥有 | 虽然悟空的冲击波是龟仙流三人中惟一可以提升到LV5的，不过就其性能嘛，只能算马马虎虎，游戏初期用用就行。 |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | 175 | 185 | 195 | 205 | 215 |
| 消费KI | 22 | 24 | 28 | 34 | 42 |
| 习得所需AP | — | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| 连续エネルギー波 | “かめはめ波”达到LV2 | 对全体敌人发动强力气弹攻击，和其他全体攻击技一样有命中率稍低的特性。 |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | 270 | 285 | 300 | 315 | 330 |
| 消费KI | 42 | 46 | 52 | 60 | 70 |
| 习得所需AP | 300 | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| 残像拳 | 最初即拥有 | 使用后角色在数几回合内回避率上升。 |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | — | — | — | — | — |
| 消费KI | 22 | 26 | 32 | — | — |
| 习得所需AP | — | 300 | 500 | — | — |

## 究级技

| 究级技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| 界王拳 | 剧情自动习得 | 使用后数回合内所有能力大幅上升，提升技能等级可延长效果的持续时间。不过要注意角色在回复正常的那个回合内无法行动。 |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | — | — | — | — | — |
| 消费KI | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 习得所需AP | — | 800 | 1200 | 2000 | 3000 |

| 究级技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| 元气玉 | 剧情自动习得 | 悟空的究级技能，积蓄世间万物的力量发动威力巨大的敌全体气弹攻击，注意在发动时的几个回合内角色无法行动。 |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | 900 | 950 | 1000 | 1050 | 1100 |
| 消费KI | 100 | 110 | 120 | 130 | 140 |
| 习得所需AP | — | 1000 | 2000 | 3000 | 4000 |

## 辅助技

| 辅助技名称 | 技能说明 |
|---|---|
| HPアップ | 角色的HP最大值上升 |
| KIアップ | 角色的KI最大值上升 |
| 攻击力アップ | 角色的攻击力上升 |
| 回避率アップ | 角色的回避率上升 |
| チェーン发生率アップ | 角色发动连锁攻击的概率上升 |
| クリティカル发生率アップ | 角色发动会心一击的概率上升 |
| 全能力アップ | 角色除HP、KI外的全能力上升 |
| 怒りゲージアップ | 角色的愤怒槽积攒速度加快 |



# 短笛（ピッコロ）

## 高成长的魔族

| 角色最终能力 | |
|---|---|
| HP：3135 | 复：183 |
| KI：910 | 技：204 |
| 力：199 | 速：185 |
| 防：185 | 运：107 |

作为悟空的好对手，短笛在游戏中的能力自然名列前茅。攻击技方面“激烈光弹”威力不错且习得较早，推荐使用；而“超爆裂魔”则是贵重的全体攻击技，不过就是威力低了点。借助那美克星人可以再生的特性，短笛是全角色中自动回复量最多的角色。不过他要到30级以后能力才会飞速增长。

| 等级阶段 | 成长方式 |
|---|---|
| LV1～LV29 | 每次提升等级时技+2点，其余能力+1点。 |
| LV30～LV99 | 每次提升等级时力、防、速、技、复+2点，运+1点；短笛是游戏中技、复、KI三项能力最高的角色。 |

## 必杀技

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | |
|---|---|---|---|---|
| 魔连击 | 最初即拥有 | 短笛惟一的连击类技能，不过威力一般，可与悟饭组合发动闪光连击。 | | |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | 119 | 133 | 147 | 161 | 175 |
| 消费KI | 16 | 18 | 22 | 28 | 36 |
| 习得所需AP | — | 300 | 500 | 800 | 1200 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| 爆力魔波 | 最初即拥有 | 魔族特有的气功波攻击，初期威力不错但升级提升量太少。 |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | 140 | 145 | 150 | 155 | 160 |
| 消费KI | 22 | 24 | 28 | 34 | 42 |
| 习得所需AP | 300 | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| 激烈光弹 | “爆力魔波”达到LV2 | 短笛的主力气弹攻击术，可这种提升下技能等级。 |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | 180 | 195 | 210 | 225 | 240 |
| 消费KI | 34 | 38 | 44 | 52 | 62 |
| 习得所需AP | 300 | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| 超爆裂魔波 | “激烈光弹”达到LV2 | 虽然技能威力偏低但实用性较高，推荐优先习得。 |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | 120 | 126 | 132 | 138 | 144 |
| 消费KI | 44 | 48 | 54 | 36 | 44 |
| 习得所需AP | 300 | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| 自己再生 | 最初即拥有 | 回复自己的HP，提升技能等级可使回复量上升。 |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | — | — | — | — | — |
| 消费KI | 30 | 34 | 40 | 48 | 58 |
| 习得所需AP | 300 | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

## 究级技

| 究级技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| 魔贯光杀炮 | 剧情自动习得 | 短笛的招牌技能，威力颇高且附加贯通效果可打击同一水平线上的复数个敌人，不过发动前的蓄力时间段内角色无法行动。 |

| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | 350 | 370 | 390 | 410 | 430 |
| 消费KI | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 |
| 习得所需AP | — | 800 | 1200 | 2000 | 3000 |

| 究级技名称 | 习得条件 | 技能说明 |
|---|---|---|
| 魔空包围弹 | “激烈光弹”达到LV2、“超爆裂魔波”达到LV2 | 没啥特点的究级技，可以无视。 |

| | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
|---|---|---|---|---|---|
| 威力 | 325 | 334 | 344 | 354 | 364 |
| 消费KI | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 习得所需AP | 500 | 800 | 1000 | 2000 | 3000 |

## 辅助技

| 辅助技名称 | 技能说明 |
|---|---|
| HPアップ | 角色的HP最大值上升 |
| KIアップ | 角色的KI最大值上升 |
| 攻击力アップ | 角色的攻击力上升 |
| 命中率アップ | 角色的命中率上升 |
| 自动回复量アップ | 角色每回合的HP自动回复量上升 |
| チェーン发生率アップ | 角色发动连锁攻击的概率上升 |
| 全属性耐性アップ | 角色对炎、雷、冰属性的攻击耐性上升 |
| 怒りゲージアップ | 角色的愤怒槽积攒速度加快 |



# 孙悟饭（ゴハン）

## 拥有高深莫测实力的少年

| 角色最终能力 | |
|---|---|
| HP：3159 | 复：106 |
| KI：910 | 技：171 |
| 力：236 | 速：171 |
| 防：171 | 运：172 |

悟空的儿子与原著中一样属于大器晚成型角色，初期悟饭的成长暴低导致进行与他相关的章节内容会比较困难（特别是才登场的那段），35级后能力的成长可以用“无耻”来形容，他的“力”最终能超越悟空成为全员最高，而且悟饭还是队伍中少数几个能使用全员回复技能的角色。

| 等级阶段 | 成长方式 |
|---|---|
| LV1～LV34 | 每次提升等级时全能力只+1点，HP、KI增加量颇少。 |
| LV35～LV99 | 每次提升等级时力+3点，防、速、技、运+2点，复+1点；同时HP、KI的增加量也会上升。 |

## 必杀技

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ラッシュ | 第十章登场时自动拥有 | 悟饭惟一的连击属性技能，有着不错的威力和KI消耗量少的特性，可作为通常情况下的主力攻击技使用。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | 144 | 156 | 168 | 180 | 192 |
| 消费KI | 16 | 18 | 22 | 28 | 36 |
| 习得所需AP | — | 300 | 500 | 800 | 1200 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 激怒 | 第十章登场时自动拥有 | 使用后数回合内角色攻击力上升并增加一定量的怒槽。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | — | — | — | — | — |
| 消费KI | 24 | 26 | 30 | 36 | 44 |
| 习得所需AP | — | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 魔闪光 | 第十章登场时自动拥有 | 敌单体气弹攻击，和原著相比这技能过于“水”，直接PASS得了。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | 165 | 175 | 185 | 195 | 205 |
| 消费KI | 26 | 28 | 32 | 38 | 46 |
| 习得所需AP | 150 | 300 | 500 | 800 | 1200 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 激烈魔弹 | “魔闪光”达到LV2 | 12发气弹的敌全体连续攻击技，同样也是悟饭的主要攻击技能，针对敌人的弱点与“ラッシュ”相配合使用效果较好。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | 168 | 192 | 216 | 240 | 264 |
| 消费KI | 40 | 44 | 50 | 58 | 68 |
| 习得所需AP | 300 | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

| 必杀技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ハイヤードラゴン | 第十章登场时自动拥有 | 我方全员HP回复，技能等级提升回复量上升。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | — | — | — | — | — |
| 消费KI | 36 | 40 | 46 | 54 | 64 |
| 习得所需AP | 300 | 500 | 800 | 1200 | 2000 |

## 究级技

| 究级技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 爆裂ラッシュ | “ラッシュ”达到LV2、“激烈魔弹”达到LV2 | 强力连击属性技能。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | 360 | 378 | 396 | 414 | 432 |
| 消费KI | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 |
| 习得所需AP | 500 | 800 | 1200 | 2000 | 3000 |

| 究级技名称 | 习得条件 | 技能说明 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ミラクル全开パワー | “魔闪光”达到LV2、“激怒”达到LV3 | 威力指数排名前三的超强攻击技能。 | | | |
| 技能数据 | LV1 | LV2 | LV3 | LV4 | LV5 |
| 威力 | 416 | 432 | 448 | 464 | 480 |
| 消费KI | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 习得所需AP | 500 | 800 | 1000 | 2000 | 3000 |

## 辅助技

| 辅助技名称 | 技能说明 |
|---|---|
| HPアップ | 角色的HP最大值上升 |
| KIアップ | 角色的KI最大值上升 |
| 攻击力アップ | 角色的攻击力上升 |
| 防御力アップ | 角色的防御力上升 |
| 回避率アップ | 角色的回避率上升 |
| クリティカル发生率アップ | 角色发动会心一击的概率上升 |
| 全能力アップ | 角色除HP、KI外的全能力上升 |
| 怒りゲージアップ | 角色的愤怒槽积攒速度加快 |

# 闪光连击&闪光连击秘卷

闪光连击原名“Sparking Combo”，它是本作重要且颇具魅力的游戏系统。在战斗中角色的怒气槽蓄满后他就会进入“Sparking”状态，此时可以使用各种究级技。而闪光连击就是将多个角色的究级技连携在一起对目标造成重大伤害，这是游戏中最强大的攻击招式。闪光连击的发动条件主要有两个：①发动者都进入“Sparking”状态；②发动者使用特定的必杀技&究级技对同一目标进行攻击。另外需要说明的是有些闪光连击是无差别的谁都能组合使用，而大部分闪光连击都是有固定的发动对象组合，这就让玩家在出战人员的配置上要更加精心揣摩。




使用闪光连击的最大前提是找到隐藏在世界各地的闪光连击秘卷（スパーキングメモ），只有将它们收集齐全才能开启那些闪光连击，游戏在平衡性方面把握得还是很不错，部分强力的闪光连击甚至要到末期才会解封。下面的列表就为大家公开所有秘卷的“藏身之处”以及全部闪光连击的发动组合情况。

## 全闪光连击秘卷获得地点

| 秘卷名称 | 最早可以获得的时期 | 具体获得方法 |
|---|---|---|
| 天照光（一） | 第5章 | 与武道寺预选赛会场内的老人对话。 |
| 操气圆斩（一） | 第5章 | 调查“西の都”布尔玛家中二楼的书柜。 |
| かめはめ乱舞（一） | 第5章 | 来到“占いババの宫殿”与站在门口的オバケ对话。 |
| かめはめ乱舞（二） | 第5章 | 调查五行山顶端的八卦炉。 |
| 狼鹤相打阵（一） | 第8章 | 来到“圣地カリン”，调查カリン塔的祭坛。 |
| 狼鹤相打阵（二） | 第8章 | 调查“パオズ山 东侧”右上角的路标即可获得。 |
| 天照光（二） | 第8章 | 调查“ジングル村”村口的雪人。 |
| サイヤンアタック（一） | 第8章 | 来到“パオズ山 东侧”的悟空家调查左上角的机器。 |
| 地球人ストライク（一） | 第8章 | 调查“ジングル村”左上角村民家的电视机。 |
| 地球人ストライク（二） | 第8章 | 与“圣地カリン”第二个场景的男性NPC对话。 |
| 地球人ストライク（三） | 第8章 | 在“圣地カリン”调查カリン塔顶的绿花。 |
| 连魔キャノン（一） | 第8章 | 与“圣地カリン”入口处的男性对话。 |
| 友情エナジー（一） | 第8章 | 在“圣地カリン”调查仙人の泉入口左边的カリン石像。 |
| 友情エナジー（二） | 第9章 | 调查“界王星”的井。 |
| メテオインパクト（一） | 第9章 | 来到“阎魔大王の馆”调查左边的门。 |
| 操气圆斩（二） | 第10章 | 在“西の都”布尔玛的家中与其母亲对话 |
| かめはめ乱舞（三） | 第10章 | 调查“ピラフ城”房间右侧的电视监控器。 |
| サイヤンアタック（二） | 第10章 | 在“占いババの宫殿”与右侧的猫对话。 |
| 连魔キャノン（二） | 第10章 | 在“圣地カリン”调查神仙房间里的床。 |
| 魔・狼・鹤（一） | 第10章 | 在“西の都”和旧市街的二人组对话。 |
| 魔・狼・鹤（二） | 第10章 | 在“圣地カリン”调查神殿地下房间的门。 |
| 魔・狼・鹤（三） | 第10章 | 在“マッスルタワー”调查ホワイト将军房间的桌子。 |
| 神魔融合波（一） | 第10章 | 在“ユンザビット高地”调查飞行器。 |
| 激列エネルギー弹（一） | 第10章 | 在“ピラフ城”调查画像。 |
| 四倍包围弹（一） | 第12章 | 在“武泰斗の修行场”调查坏了的桥。 |
| 友情エナジー（三） | 第14章 | 在“东の都”与商店前的男性对话 |
| 神魔融合波（二） | 第14章 | 在“ジングル村”与スノ对话。 |
| 四倍包围弹（二） | 第14章 | 在“东の都”和二人组对话。 |
| 激列エネルギー弹（二） | 第15章 | 在“界王星”与房间里的グレゴリー对话。 |
| メテオインパクト（二） | 第15章 | 在“阎魔大王の馆”和阎王大人对话。 |

# 全闪光连击资料

## 两人技

| 技名 | 使用技能（人员一） | 使用技能（人员二） |
|---|---|---|
| ガンガンラッシュ | 连击系技能（任意队伍成员） | 连击系技能（任意队伍成员） |
| ラッシュブラスト | 连击系技能（任意队伍成员） | 气弹系技能（任意队伍成员） |
| サイヤンアタック | かめはめ波(悟空) | ラッシュ(悟饭) |
| 神魔融合波 | 超爆裂魔波(短笛) | 连续エネルギー波(悟空) |
| 连魔キャノン | 魔连击(短笛) | 魔闪光(悟饭) |
| 天照光 | 太阳拳(小林) | 太阳拳(天津饭) |
| 狼鹤相打阵 | 狼牙风风拳(乐平) | 气功炮(天津饭) |
| 激烈エネルギー弾 | 扩散エネルギー波(小林) | 激烈魔弹(悟饭) |
| 缲气圆斩 | 缲气弹(乐平) | 气圆斩(小林) |
| 四倍包围弹 | 四身の拳(天津饭) | 魔空包围弹(短笛) |

## 三人技

| 技名 | 使用技能（人员一） | 使用技能（人员二） | 使用技能（人员三） |
|---|---|---|---|
| ハイパーラッシュ | 连击系技能（任意队伍成员） | 连击系技能（任意队伍成员） | 连击系（任意队伍成员） |
| ハイパーブラスト | 连击系技能（任意队伍成员） | 连击系技能（任意队伍成员） | 气弹系（任意队伍成员） |
| かめはめ乱舞 | かめはめ波(小林) | かめはめ波(乐平) | かめはめ波(悟空) |
| 地球人ストライク | 强袭(天津饭) | ウルフハリケーン(乐平) | 连击(小林) |
| メテオインパクト | 爆裂ラッシュ(悟饭) | メテオコンビネーション(悟空) | 魔贯光杀炮(短笛) |
| 友情エナジー | 气圆斩(小林) | かめはめ波(悟空) | ミラクル全开パワー(悟饭) |
| 魔・狼・鹤 | 真・太阳拳(天津饭) | 超缲气弹(乐平) | 超爆裂魔波（短笛） |

# 变幻胶囊



变幻胶囊是《龙珠》世界里大名鼎鼎的道具，在游戏中它则是一项重要的系统。在主菜单的“カプセル”指令里我们可以通过装备不同的变幻胶囊从而在移动和战斗时实现各种辅助效果。喜欢战斗的玩家，可以装备遇敌率上升的变幻胶囊；反之，则可以装备逃跑率上升的变幻胶囊。当然，也可以通过胶囊来增强属性攻击和异常状态的效果，甚至连调查敌人数据或者检查大地图中未开启宝箱的数量也可以通过这种途径来实现。游戏最初开始时只允许同时装备两种变幻胶囊，随着流程的不断推进最大装备量将上升为4种。

| 胶囊名字 | 卖价 | 效果 | 效果(待机时) | 获得方法 |
|---|---|---|---|---|
| ガスマスク | — | 装备后在迷宫里有毒气的区域活动不会损血、毒属性攻击效果上升 | 发挥50%效果 | “修行の岛”的宝箱内 |
| ひんやりスツ | — | 装备后在迷宫里灼热的区域活动不会损血、炎属性攻击效果上升 | 发挥50%效果 | “キウイ火山”的宝箱内 |
| 银色の毛布 | — | 装备后在迷宫里有冷气的区域活动不会损血、冰属性攻击效果上升 | 发挥50%效果 | “フラッペ山”的宝箱内 |
| 神龙の加护 | — | 全部带有损血判定效果的区域变得无效 | 无效果 | “ブレイク荒野砂漠”的宝箱内 |
| 暗暗の札 | — | 战斗开始时一定几率令敌方全体陷入暗黑状态 | 无效果 | “修行の岛”的宝箱内 |
| 神样の道着 | — | 毒、雷、炎、冰属性的攻击效果上升 | 发挥50%效果 | 捕获120种魔物后从神仙那获得的报酬 |

| 胶囊名字 | 卖价 | 效果 | 效果(待机时) | 获得方法 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| どくぎりの札 | — | 战斗开始时一定几率令敌方全体陷入毒状态 | 无效果 | “キウイ火山”的宝箱内 |
| 睡眠の札 | — | 战斗开始时一定几率令敌方全体陷入睡眠状态 | 无效果 | “フラッペ山”的宝箱内 |
| かなしばりの札 | — | 战斗开始时一定几率令敌方全体陷入麻痹状态 | 无效果 | “ピラフ城”的宝箱内 |
| 冻结の札 | — | 战斗开始时一定几率令敌方全体陷入冻结状态 | 无效果 | “恶魔の大便所”的宝箱内 |
| ドタバタのくつ | 50000 | 在迷宫内移动时遇敌率上升 | 无效果 | 在“东の都”的商店内购买 |
| 人参化のてぶくろ | — | 打倒敌人后将其人参化，不过无法得到金钱 | 无效果 | 敌人“兔人参化”掉落 |
| 电子ジャー | — | 令天津饭魔封波技能的成功率小幅上升 | 发挥100%效果 | 敌人“じゃあくな炎”掉落 |
| 良い电子ジャー | — | 令天津饭魔封波技能的成功率中幅上升 | 发挥100%效果 | 捕获60种魔物后从神仙那获得的报酬 |
| 最高の电子ジャー | — | 令天津饭魔封波技能的成功率大幅上升 | 发挥100%效果 | “マッスルタワー”的宝箱内 |
| ウーロンのハナ | 50000 | 使用后能查看迷宫内还未开启宝箱的数量 | 按Y键发动 | 在龟屋的小八戒那里购买 |
| ウーロンのさいふ | — | 行走时能获得少量金钱 | 发挥50%效果 | “东の都废墟”的宝箱内 |
| ラバーブーツ | 50000 | 装备后在迷宫里有电击的区域活动不会损血、雷属性攻击效果上升 | 发挥50%效果 | 在“西の都”的商店内购买 |
| コンボUP | — | 闪光连击的伤害+50% | 发挥50%效果 | “フラッペ山”的宝箱内。 |
| 秘密の抜け道 | — | 战斗中成功逃跑的几率上升 | 无效果 | 收集100个人参与“西の都”旧街道的NPC交换得到 |
| スカウター | — | 战斗中可以查看敌方的HP、弱点、掉落物等资料 | 发挥100%效果 | 剧情进入第六章后从布尔玛那里获得 |
| ハンモック | — | 未参战同伴战后获得的经验值和AP上升 | 发挥100%效果 | “スピニッチ荒野”的宝箱内 |
| カリンのすいとう | — | 地图气弹槽的回复速度加快 | 无效果 | 敌人“泉の守り人”掉落 |
| メンチキッテル | 50000 | 对弱小的敌人遇敌率降低、对强大的敌人遇敌率上升 | 无效果 | 在界王星处购买 |
| 重い道着 | — | 行走时能获得少量经验值 | 发挥50%效果 | 集齐龙珠后向神龙说出“すごいアイテムが欲しい”的愿望后获得 |
| ゼニーラッシュ | — | 战斗结束后获得的金钱量上升50% | 发挥50%效果 | 收集500个人参与“西の都”旧街道的NPC交换得到 |
| アイテムラッシュ | — | 战斗结束后敌人掉落道具的几率上升50% | 发挥50%效果 | “武泰斗の修行场”的宝箱内 |
| ブーアルのさいふ | — | 战斗结束后敌人掉落珍稀道具的几率上升 | 无效果 | 剧情进行到第15章后来到乐平家中与普尔对话获得 |
| ドラゴンレーダー | — | 使用后能显示出龙珠的所在位置 | 按Y键发动 | 剧情进行到第10章后与水晶婆婆对话获得 |
| 体力の素 | — | 战斗结束后角色的HP少量回复 | 无效果 | “パオズ山 ドラゴン岩”的宝箱内 |
| 气力の素 | — | 战斗结束后角色的KI少量回复 | 无效果 | “マッスルタワー”的宝箱内 |
| チチの便当 | — | 行走时能回复少量HP | 发挥50%效果 | 剧情进入第10章后将悟饭调为地图行走角色与琪琪对话获得 |
| カリンのつえ | — | 行走时能回复少量KI | 发挥50%效果 | 剧情进行到第10章后与加林仙人对话后获得 |
| こうふんざい | — | 战斗结束后角色的愤怒槽减少量少量下降 | 无效果 | “スピニッチ荒野”的宝箱内 |
| アドレナリン | — | 战斗结束后角色的愤怒槽减少量中量下降 | 无效果 | “キウイ火山”的宝箱内 |
| しのびのたび | — | 在迷宫内移动时遇敌率下降 | 无效果 | “沙漠”的宝箱内 |
| テキアツメール | — | 在迷宫内遭遇稀有敌人的几率上升 | 无效果 | “ブレイク荒野”的宝箱内 |
| いだてんブーツ | — | 角色在迷宫地图画面的移动速度上升、受到敌人突然袭击的概率上升 | 无效果 | “海贼の洞窟”的宝箱内 |
| オフェンスリング | — | 战斗开始发动先制攻击的几率上升 | 发挥50%效果 | 捕获30种魔物后从神仙那获得的报酬 |
| スパークブーツ | — | 角色在迷宫地图画面的移动速度大幅上升 | 无效果 | 捕获150种魔物后从神仙那获得的报酬 |
| 神の眼 | — | 不会遭受敌人的突然袭击 | 无效果 | “ブレイク荒野”的宝箱内 |

## 主动防御

本作战斗的特色系统，在敌人发动攻击时，成为攻击目标的角色头上会闪现一个惊叹的特效，此时按照受攻击角色的站位输入正确的指令就会发动主动防御（角色头像上方会出现“A GUARD”的字样），成功的话不仅能减少角色受到的伤



▲如若角色本身就选择了忍耐指令，那么他是无法再发动主动防御的。

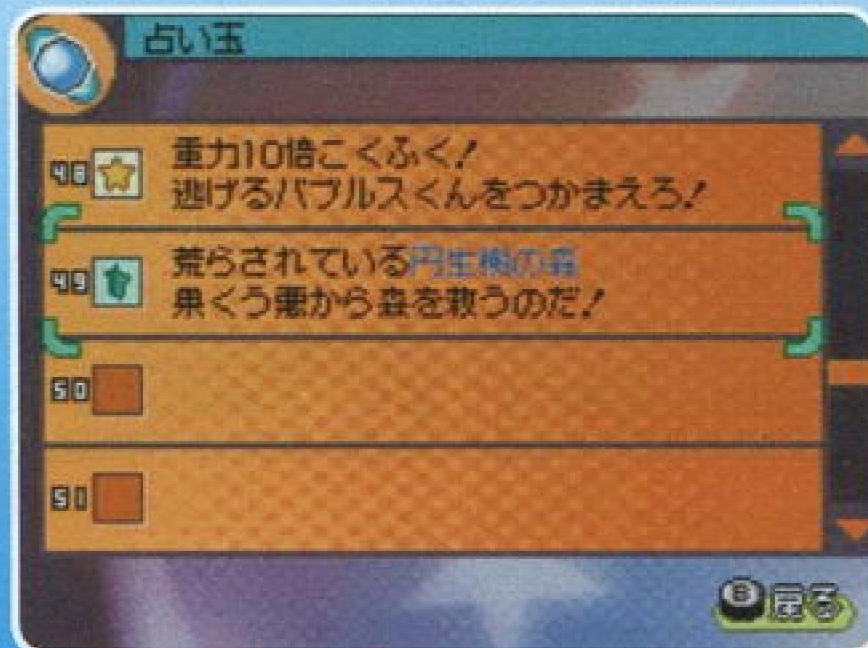
害，同时还能令敌人的命中率和异常状态的发动率下降。主动防御的角色站位与键位的正确对应关系为：上排角色对应X键、中排角色对应Y键、下排角色对应B键。该系统的加入在传统RPG中融入了少量类似于QTE的系统，加强了一点动作要素使得各位在游戏时既需要集中注意力，也不会因为过多的重复战斗而觉得枯燥。

## 其他游戏杂项

①在每个迷宫中都存在一些石头障碍，玩家要使用冲击波等招数（走到障碍前按B键）来破坏它们，这样不但能发现隐藏的宝箱，许多时候更需要玩家通过这么做来打开新的道路。需要说明的是白色的石头需要LV2的气弹才能打烂，而黑色的石头则要LV3气弹才行，气弹的等级会随着游戏流程的推进自动升级，因此别忘了去之前去过的迷宫回收宝箱。

②未参战的同伴在战后获得的经验值和AP相比参战的同伴会进行修正，其中经验值的修正系数为30%左右，而AP的修正系数只有25%左右。

③在完成序章的故事后能获得水晶婆婆的占卜球，有了这个道具后玩家就能在主菜单中选择“占い玉”来查看遇到过的敌人的基本资料，另外选择“次の目的を调べる”还能看到接下来流程应该怎样推进的提示，非常方便。




# 剧情流程攻略

在很久很久以前，在离城市上千公里的地方有一座深山，我们这个奇妙的故事就是从这里开始的。（以上为漫画卷首语，熟悉漫画的玩家们一定也感动的泪流满面了吧）在与短笛大魔王进行了壮绝的决战之后，孙悟空见到了神仙，使被短笛大魔王杀害的同伴们全部复活了过来，并在神仙身边继续修行。今天，我们在游戏中的故事，将从复活的同伴们开始……

注①：游戏中人物对话前均有迷你表情，大大减慢游戏节奏，没兴趣的玩家可以通过按R+A键或者START键跳过，大致剧情可见后文。
注②“章节入手道具”资料里有部分道具后面标有”LV ××”这表示玩家破坏地图障碍的气弹上升到对应数据的等级后才能拿到该道具。

# 序章 出发之时！向着更高的目标……
## 旅立ちの时！更なる高みを目指して……

风和日丽的早晨，小林、天津饭、乐平依然在睡梦之中。此时兰琪走了上来："各位，武天老师找你们，饭也做好了，赶快下楼去吧！"面对依然梦呓的三人，兰琪先唤起了小林。

"啊，兰琪小姐，早安！"小林在招呼声中睁开了眼睛，"阿嚏！今天好冷呢，兰琪小姐"。"是啊，的确……啊……阿嚏！"话音未落，兰琪就随着喷嚏声转换了性格，"还睡？都给我起来！到楼下去！"

楼下等候的龟仙人向三人讲述了今天的任务："这是我给你们最后的考验了。在南边有个孤零零的小岛，（小林：就是当年我和小悟空送牛奶的岛！）上面有个洞穴，在最深处有一块水晶玉，你们去拿回来吧。当然我也没那么苛刻，这些补给你们就拿着以防不时之需。就这样了，去吧 ！"

| ジャッキー・チュン | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 1200 | 1500 | 450 | 300 | 见切りのごふ |

### 战斗要点

作为游戏中的第一个BOSS，其身分和背景资料的有趣程度远远超过了其战斗本身。普通攻击方式有两种，出招快的可能反应不过来，不过出招慢的普通攻击应该可以做到主动防御。而BOSS的几个必杀攻击中，除了冲击波（かめはめ波）的反应时间比较短之外，另外两招的出招准备时间都很长，做到主动防御也没有什么特别大的困难，值得注意的是"惊天掌"附加有麻痹效果。

### 攻略步骤

1. 到楼下与龟仙人对话。
2. 在乌龟的指导下，于CC点上记录（可回复）。
3. 来到大地图，并前往下方的"修行の岛"。
4. 自动进行第一场强制战斗，学习战斗系统教程。

TIPS 由于升级后会全回复，本战大可随意施放必杀。

5. 按B键蓄力攻击两次，破坏挡路的闪光石头。
6. 开启宝箱，在菜单中装备获得的两个变幻胶囊通过有毒地带。

TIPS 必须将防毒面具（ガスマスク）装在上方红色区才可通过，之后可将胶囊顺序互换增加战斗效率。

7. 在CC点记录，可适当练级为之后流程做准备。
8. 尽头调查水晶玉，BOSS战：ジャッキ・チュン（佳基・琼）。

### 章节入手道具

| | |
|---|---|
| 龟仙屋二楼 | 运の果实 |
| 与龟仙人对话 | 小豆×5、ポイズンリカバー×5、パインドリカバー×5 |
| "修行の岛"迷宫宝箱 | 小豆×3、中豆、HPカプセル50、不死鸟の羽毛、防毒面具（ガスマスク）、黑暗の札 |
| 剧情道具 | 占い玉 |

经历千辛万苦打败了阻挡在面前的佳基・琼，小林一行人终于取得了水晶玉，完成了龟仙人的任务。完成任务返回后，龟仙人也是直接将"占い玉"交给了三人。而为了成为更强的武道家，同时也为了见识更广阔的世界，三人踏上了新的旅程。

# 第一章 夺还多林寺！小林含泪返乡！
## 多林寺をとりもどせ！クリリン泪の归乡

回到家乡的小林迫不及待地来到了多林寺，却惊讶地发现寺里的和尚们全都被打倒在地。于是小林连忙上前询问，师傅见到小林从武天老师处学成归来，倍感欣慰的同时也将之前发生之事一一相告。原来有一名不知出处的武道家突然来访要求决斗，师兄弟们起初以本派并不参与无益的争斗而婉拒，谁知却被其全部打倒了。小林不由怒从中来，准备去追赶那人。师傅以师兄弟全部被打倒为理由劝阻，但小林却已不再是当年的那个小林了，他沿着那人离开的方向追入了树林……

### 攻略步骤

1. 进入商店，听取道具买卖的教程。
2. 前往多林寺，与最上方的师傅对话。
3. 从多林寺右方进入树林。

TIPS 本章只有小林一人，注意回复体力，不要吝惜回复道具。另外宝箱的道路比较隐蔽，需要注意使用B键破坏树木才能发现。

4. 在森林尽头的桥上遭遇BOSSパオパオ。

| パオパオ | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 600 | 1200 | 150 | 400 | — |

### 战斗要点

本章的BOSS比较简单，由于其没有什么特别的必杀，所以只要在做好防御工作的同时不停使用必杀技就能轻松击败。不过在BOSS战之前没有记录点，如果KI不够导致必杀无法使用的话，也只要留意HP的损伤情况，随时准备好回复，单靠普通攻击将BOSS击败也是可以的。最后需要注意的就是一上来就会被偷袭，不要疏忽大意了。

### 章节入手道具

| | |
| --- | --- |
| 初始场景右侧店铺 | 技の果实 |
| 多林寺前左侧厕所 | 运の果实 |
| 树林迷宫宝箱 | 中豆、体力の果实 |

追上那人才发现，原来竟然是个女孩，小林难免大吃一惊。而面对小林的质问，女孩却以轻佻的口吻回答，并扬言多林寺的人也并没有外界所说的那么厉害。而当小林欲为多林寺的名誉而冲上前去战斗时，却又被对方的言语挑衅，差点被偷袭。而在击败了这个女生之后，面对善良又好心的小林，女生终于忍不住吐露心扉，并且将多林寺的看板还给了小林。回到多林寺的小林，将看板物归原处之后也再次踏上了修行之路。

## 第二章 乐平的繰气弹必杀！在基地之外还有其他的家伙？

## ヤムチャ必杀の繰气弹！アジトに巣食うにくいヤツ？

小林返回了多林寺，乐平和普尔两人也谋划着上哪去继续修行。普尔提议到许久不曾回去的、以前做山贼时候的基地，乐平也随即同意了这个计划。在兴头上的普尔随即先行离去，而乐平也紧随出发。可是，回到基地的乐平却发现没有一个人来回应他的招呼，整个基地安静得很奇怪，惟一见到的就是一颗不停乱跳的胡萝卜。上前才知道，原来这个胡萝卜是普尔变的，但是为什么呢？冲到尽头的乐平发现了兔人参化的身影，自然免不了一番激战了。

### 攻略步骤

1. 向前移动触发剧情。

TIPS 本章同样只有乐平一人，需要注意回复。最后场景中的石头目前还不能打破，需要以后再来。

2. 前往基地尽头的房间内遭遇BOSS战“兔人参化”。

| 兔人参化 | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 450 | 1500 | 150 | 300 | 人参化のてぶくろ |

### 战斗要点

BOSS本身也不强，不过有两个杂兵一起出场的确对战斗造成了一点影响。如果之前在宝箱中找到了增加体力100的装备千万别忘记给乐平装上，绝对能大大降低本战的难度。BOSS并没有特别强力的必杀技，但是普通攻击方式很多，对玩家的防御增加了不少难度，尤其是快速突进后的踢腿非常难防御。打败BOSS后获得的人参化胶囊是十分重要的道具。

### 章节入手道具

| | |
| --- | --- |
| 基地迷宫宝箱 | 小豆、体力のゆびわ、速の果实、スリープナックル（LV2） |

被乐平打败的兔人参化再也神气不起来了，苦苦求饶之下乐平最终还是放了它一马。而乐平也将继续自己的修行，使自己不断变强，从而向在神仙处修行的悟空靠拢。

## 第三章 孤高的战士天津饭！极限！幻之四身の拳

## 孤高の战士天津饭 极めろ！幻の四身の拳

随着小林和乐平两人分别离开龟仙屋，天津饭还在思索着究竟应该如何继续自己的修行。正当其愁眉不展之际，武天老师提出了一个提议。在北方的山上封印着被武泰斗打倒的邪恶精灵，而那里也被称作“神渡しの道”，如果天津饭能够前往那里修行的话，不但能对自身有进一步的认识和提高，也有希望领悟到“魔封波”这一终极技巧。于是，天津饭和饺子两人一起踏上了修行之旅……

## 攻略步骤

1.迷宫中，需要在高台前按A键来移动。

TIPS 在这里玩家可以找到一个内有“战士の印”的宝箱，作为初期的实用装备，不要错过了。另外，不介意没钱的话，最好装上前一章获得的胶囊，尽早开始收集人参。

2.迷宫尽头，按B键打破石碑。
3.向前移动后剧情。
4.按B键破坏冰块。
5.强制与饺子战斗。

TIPS 无论怎样攻击都不会命中，三回合后自动结束战斗。

6.剧情，学会新必杀“四身の拳”。
7.BOSS战“じゃあくな炎”。

| じゃあくな炎 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 850 | 1200 | 150 | 350 | 电子ジャー |

## 战斗要点

一开始和饺子的战斗因为设定原因，就不要浪费KI在上面了，安心防御攒积点怒槽。等到真正的BOSS出现后就放手大胆地进攻吧。相比之下，这个BOSS的能力还是比较高的，之前没有练过级的话有可能会陷入苦战，需要做好回复工作。由于并不一定要强制使用刚刚学会的“四身の拳”，所以可以随意使用喜欢的必杀。对于这个BOSS的各种攻击方式而言，尽管出招时间并不是特别快，但是主动防御的反应和判定时间都比较短，需要集中注意力。

## 章节入手道具

| | |
|---|---|
| “神渡しの道”迷宫宝箱 | HPカプセル50、KIドリンク50、战士の印、中豆 |

在与精灵的战斗中，天津饭似乎聆听到了武泰斗的教诲，在困境中爆发出了极限，领悟到了新的必杀“四身の拳”，从而成功将精灵再度打倒。而且在战斗结束后，不但饺子平安无事，天津饭本身也提高了对武学的认识，并且学会了“魔封波”。至此，三人的修行已经全部结束，我们的故事也将转移到更广阔的舞台上去了。

# 第四章 更高的飞跃！天下第一武道会的风波

## さらなる飞跃！波乱の天下一武道会

时间飞逝，转眼就过了三年，小林、天津饭、乐平与龟仙人等人准时来到了天下第一武道会的比赛场地。而众人也见到了久违的悟空，自然免不了寒暄一番。随后的比赛中出现了许多强有力的对手，呈上了众多精彩的战斗。值得注意的是，不但出现了一名酷似短笛大魔王的选手，而且穿着衬衫的普通大叔竟然是神仙大人附体，其目的是为了封印短笛。但在神仙封印短笛失败后，打倒对方的这个艰巨任务自然落到了孙悟空身上。

## 攻略步骤

1.沿着右侧的道路绕到后场的场地。
2.与中央擂台的主持人对话，触发剧情。
3.剧情后从右侧出门，和众人对话触发剧情。
4.与三个擂台上的对手自由交战。

TIPS 尽管不是强制的战斗，但是直接去BOSS战一般来说是打不过的，建议升到7.8级再去挑战短笛。三个对手中，左边的能力比较强；中间的会一直提升回避率，能力居中；右边的会给玩家附加暗黑状态，能力低血少。

5.原路返回舞台前与主持人对话，接下来与短笛发生BOSS战。

| ピッコロ | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 800 | 1200 | 150 | 0 | — |

## 战斗要点

本战无法使用道具，这也是之前建议练级的一个原因。在这次战斗中，主动防御成为了最重要的技巧，但不巧的是短笛的攻击技巧对主动防御的判定很严格：两个近身格斗技的出招速度和判定时间都很快，而光波攻击的反应时间也只是稍微长了一点点而已。总体来说，对自己反应没有足够信心的，或者想偷懒的，看到短笛动就按键应该能防御到他的大部分攻击。剩下的问题就是玩家的级别是否够高了。在将其HP削减到一定程度时会自动发生剧情，之后再继续战斗。

## 章节入手道具

| | |
|---|---|
| 武道寺右侧屋内柜子 | 速の果实 |
| 武道寺医务室 | 气力の果实 |

在告诉众人关于神仙和短笛的事情后，孙悟空踏上了和短笛决战的舞台。在战斗中，爆发的短笛甚至将整个场地都摧平了。但是悟空不仅抵挡住了短笛疯狂的攻势，更是在最后的对决中将短笛成功击倒，同时也获得了天下第一武道会的优胜。而且善良的悟空不但没有选择杀死短笛，反而还给了他一颗仙豆用以回复体力。最后，悟空拉着琪琪的手坐上了筋斗云，为什么呢？一方面是躲开神仙大人的喋喋不休，另一方面是因为悟空答应琪琪，在天下第一武道会结束后和琪琪结婚！

# 第五章

## 牛魔王千钧一发！火焰中的婚纱

## 牛魔王危机一发！？—炎の中のウェディングドレス

悟空和琪琪因为两人的婚事来到了牛魔王城，无论琪琪还是牛魔王都觉得悟空是非常适合的人选，尽管悟空自己还没搞清楚到底什么是结婚……正在聊天的时候，城堡却突然震动起来，一开始大家还以为是地震，结果却逐渐发现有火苗窜了上来。悟空连忙跑到城外对着火焰山连续使用了两次冲击波，可是都没有效果，于是，悟空决定和琪琪前往水晶婆婆处求助。

### 攻略步骤

1. 剧情后进入牛魔王城，自动剧情。
2. 剧情后退出到大地图。
3. 建议先前往“西の都”和“武道寺”搜刮道具，尤其是和布尔玛对话得到的“空のカプセル”。
4. 从大地图前往水晶婆婆（占いババ）的宫殿。
5. 对话后从大地图前往北边的五行山。

TIPS 五行山最后的宝箱内有超级实用的饰品“全部のゆびわ”，走过路过不要错过。

6. 到尽头与アンニン遭遇BOSS战。
7. 从大地图上前往龟仙屋（カメハウス），自动剧情。
8. 剧情后队伍人员变为4人，注意调整战斗队员。
9. 从大地图上前往キウイ火山。

TIPS 一上来在岩浆中的宝箱不要去开，先沿左边的路前进取得“ひんやりスーツ”并装备之后再返回去拿。此外，有些地方需要按B键破坏大石头来形成道路。

10. 尽头调查蛋壳与“シュウマシン”遭遇BOSS战。
11. 从大地图前往北方的フラッペ山。

TIPS 同样，一些冰冻地形需要在得到并装备防止冷气伤害的“银色の毛皮”之后才能通过。

12. 走到迷宫尽头与“マイマシン”遭遇BOSS战。
13. 从大地图回到五行山，到尽头找アンニン，剧情。
14. 在八卦炉前按A键进入迷宫。

TIPS 迷宫中灼热区域需要装备之前获得的“ひんやりスーツ”，有火焰的地方可以按A键用芭蕉扇消除。另外，左下角的“魔の炎”非常厉害，对自己实力有信心的玩家可以前去挑战（强烈建议在五行山里先存盘）。

15. 尽头BOSS战：八卦炉の炎。

**アンニン**

| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
|---|---|---|---|---|
| 1600 | 1200 | 210 | 450 | — |

### 战斗要点

这场战斗只有悟空一个队员，所以主要还是以稳为主，该加血的时候不要犹豫。其他时候BOSS对我们基本没有什么威胁，她的攻击防御判定点都比看上去要早，所以在战斗时预判比反应更重要。

**シュウマシン**

| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
|---|---|---|---|---|
| 3500 | 4500 | 360 | 700 | 铁くず |

### 战斗要点

我方能出战三个人，BOSS实力自然不会弱，如果走迷宫的时候练级不充分的话这里很容易挂掉。如果开战了发觉打起来有点吃力的话可灵活利用队员替换，始终保证有生力量冲在最前线，利用必杀技狠狠地打击对方。这个BOSS会用全体攻击，而且单体攻击还会造成眩晕状态，一定要小心。

**マイマシン**

| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
|---|---|---|---|---|
| 4000 | 5400 | 420 | 800 | 铁くず |

### 战斗要点

打法基本和前面火山的シュウマシン差不多的一个BOSS，同样需要以嗑药来保证生命安全和源源不断的必杀技攻击。当然，也不要忽视事先练级的重要性。

**魔の炎**

| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
|---|---|---|---|---|
| 4000 | 7200 | 480 | 1000 | 必杀豆 |

## 战斗要点

非常强劲的BOSS，需要事先准备大量的回复药品。不过由于这次错过之后下次就不一定碰得到了，追求完美的玩家还是事先存个档，咬咬牙上吧，毕竟胜利后的经验值也是很可观的。在BOSS使用全体攻击时，优先保护防御力较低和HP低下的队员吧。

| 八卦炉の炎 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 3800 | 6000 | 450 | 600 | 集中のごふ |

## 战斗要点

如果之前打败了"魔の炎"的话，那么这个BOSS可以说完全没有威胁了。需要注意的地方在于之前战斗后剩余的回复药品是否足够，如果战胜了"魔の炎"但是却在这里失足的话实在是太可惜，同样需要提防BOSS的全体攻击。

在克服了层层阻碍和各种困难，悟空和琪琪终于成功地取得芭蕉扇扑灭了牛魔王城堡的大火，而两人也自然就这么结婚了。然后，我们的故事就这么飞快地过了五年。

## 章节入手道具



| | |
|---|---|
| 武道寺预选赛场地大叔 | 天照光 |
| 西の都初始场景汽车 | 必杀豆 |
| 西の都初始场景最左侧楼顶宝箱 | 速度の印 |
| 西の都胶囊公司布尔玛 | 空のカプセル |
| 西の都胶囊公司左侧车辆 | 防の果实 |
| 西の都胶囊公司二楼书架 | 操气圆斩 |
| 西の都胶囊公司后院宝箱 | 回避の印 |
| 占いババ宫殿门口幽灵 | かめはめ乱舞 |
| 占いババ宫殿右侧面具 | 力の果实 |
| 占いババ宫殿上方幽灵 | 5000金钱 |
| 五行山宝箱 | KIカプセル50、テンションアッパー、运の果实、HPカプセル50、中豆、魔封石、全部のゆびわ |
| 八卦炉 | かめはめ乱舞（第五章后再来调查） |
| キウイ火山宝箱 | HPカプセル50、不死鸟の羽毛、ひんやりスーツ、どくぎりの札、Wドリンク50、吸气のうでわ、敌对のうでわ、ラッシュリング（LV2）、受け流しのピアス（LV2）、アドレナリン（LV3）、超圣玉（LV3） |
| フラッペ山宝箱 | 攻の水、银色の毛皮、KIカプセル50、フリーズカプセル、技の果实、睡眠の札、体力の果实、复の果实、回复の刻印（LV2）、もろはの印（LV2）、必杀豆（LV3）、コンボUP（LV3） |

# 第六章 最强战士拉蒂兹来袭！ 最强の战士ラディッツ来袭！

某日晴朗的天空中突然掉下来个飞行器，而从里面出来的赛亚人名叫拉蒂兹（ラディッツ），他的目的是寻找自己的弟弟卡卡罗特，也就是我们的主角悟空。短笛恰巧就在拉蒂兹降落地点附近，对于如此嚣张的赛亚人，自然免不了一番激战。可是短笛完全不是对方的对手，但是拉蒂兹却在几回合后突然收招朝探测到的更大的力量处冲去。没错，他探测到的正是悟空的所在，但是悟空不肯承认所谓的哥哥，不但自己被打倒，儿子悟饭也被夺走。悟空于是和随后赶到的短笛一起，为夺回悟饭而战斗。

## 攻略步骤

1. 剧情后自动进入战斗，使用短笛对拉蒂兹。

TIPS 攻击完全没有作用，连续防御三回合等到自动结束即可。

2. 前往龟仙屋（カメハウス），与所有人对话后再和龟仙人对话触发剧情。
3. 剧情后同所有人对话后再和布尔玛对话得到探测器。
4. 前往スピニッチ荒野。

TIPS 这个迷宫需要按B键将石头推出去形成新的道路。

5. 在迷宫尽头与"ラディッツ"遭遇BOSS战。
6. 本章结束后气弹等级上升到LV2，本文入手道具一栏中后有"LV2"注释的道具现在可以获得了。

| ラディッツ | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 9000 | 7200 | 720 | 0 | — |

## 战斗要点

孙悟空哥哥的实力果然不是盖的，其攻击力绝对是超一流。由于本方只有两人出战，所以一边补给一边战斗需要的时间相对来说比较长一些。不过最恶心的是BOSS的单体攻击是瞬间移动的，所以根本来不及反应究竟其会攻击哪个角色，只能以预判保护为主了。在对BOSS造成一定伤害后短笛会领悟究级技“魔贯光杀炮”，如果觉得战斗有点吃力的话，使用这招便可自动结束战斗。

虽然悟空和短笛两人协力将拉蒂兹打倒，但是却被其使用卑劣的手段反制，关键时刻悟饭爆发出惊人的能量把拉蒂兹一下打飞。而悟空也趁此下定决心，和短笛一起对拉蒂兹进行了最后一击。随后龟仙人和布尔玛等人也赶到，他们听到拉蒂兹在死前留下的可怕预言：一年后将会有更强的赛亚人来到地球。众人不免人心惶惶，而悟空也在这个时候闭上了他的双眼……

## 章节入手道具

| | |
|---|---|
| スピニッチ荒野宝箱 | HPカプセル50、バトルセンス、力の果实、见切りのピアス、毒蛇のウロコ、テンションーアッパー、武道の心得（LV2）、必杀豆（LV2）、ハンモック（LV2）、敌对のうでわ（LV2）、いやしのうでわ（LV3）、こうふんざい（LV3）、根性のベルト（LV3）、速の果实（LV3） |

# 第七章 悟饭不要哭！初次战斗
## 泣くな悟饭！—はじめての战い

悟空离开了我们，只能把希望寄托在悟饭身上，不过其潜力绝对是超越他父亲的。而现在，为了尽快激发出他的潜力，短笛带领其展开了“惨绝人寰”的修行之旅……

### 攻略步骤

1.本章没有BOSS战，不断沿地图前进触发剧情即可过关。

### 章节入手道具

| | |
|---|---|
| 荒野宝箱 | 气弹の果实、Wドリンク50 |



饥寒交迫的悟饭竟然在晚上看到月亮变成了巨猿，其超强的破坏力连短笛也没有预料到。迫不得已的短笛只能摧毁月亮并切断了悟饭的尾巴，这才暂时安定了下来。

# 第八章 更高的飞跃！向着神的方向
## さらなる飞跃！—めざせ神様のもとへ

小林被龟仙人拜托去向琪琪说明悟空战死、悟饭被短笛带走的情况，但是几经斗争小林最后还是没能开口，不过顺路帮布尔玛拿来了精密回路，于是布尔玛便投入了探测器的维修中。此时，弥次郎兵卫前来转告加林仙人的口信。于是，小林便找到了天津饭和乐平一同前往加林塔。

### 攻略步骤

1.剧情后从大地图前往“パオズ山 东侧”。
2.沿路前往悟空的家。
3.剧情后前往“西の都”。
4.在胶囊公司二楼右侧的操作台上找到精密回路。
5.返回龟仙屋。
6.剧情后获得探测器（スカウター）。
7.前往“ジングル村”。
8.剧情后，同村子最北侧CC点附近的人对话。
9.前往大地图上新出现的“ヒイラギ平原”。

TIPS 这个迷宫较之前的稍有复杂，而且需要先找到兰琪获得“雪原のカギ”后才能打开迷宫内的门继续前进。

10.到迷宫尽头与ドンギラス遭遇BOSS战。
11.战后调查地上的花，然后返回“ジングル村”触发剧情。
12.前往“パオズ山 东侧”。

TIPS 沿路前进的途中会发现一块看板，告诉你东侧是岩，目前实力还不够进去，以后再议。

13. 来到乐平的秘密基地。
14. 前往“圣地カリン”，沿路前进自动触发剧情。
15. 跳上“カリン塔”，沿阶梯上楼见到加林仙人。
16. 返回地面，打破右面的石头并进入，前往“仙人の泉”。

TIPS 如果碰到瀑布就要重新走迷宫，不过也一定要被瀑布冲走才能开启下方的几个宝箱。

17. 到达迷宫尽头与泉の魔人、泉の守り人遭遇BOSS战。
18. 战后返回カリン塔，上楼自动剧情。
19. 使用角色换成悟饭。
20. 向南走与ライバルきょうりゅう发生BOSS战。
21. 返回向前移动，遇到短笛后出现剧情。

TIPS 这里最好再存次档，因为短笛加入后有几率遇到强化的敌人，运气不好还会被秒。

22. 短笛加入后返回剧情开始的那朵大花所在之处与ミドギラス遭遇BOSS战。

TIPS 可以先到处搜刮宝箱，也可以先退到大地图去买东西增强点实力。

| ミドンギラス | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 3600 | 4800 | 400 | 1200 | — |

## 战斗要点

能力比较普通的BOSS，没有什么特别强力的攻击技能。不过令人头痛的是经常使用各种状态攻击，没事就把角色打成气绝等异常状态。如果以求稳为主的话，最好尽快恢复各种异常状态，毕竟本战我方只有天津饭和小林两名角色出战。好在由于BOSS本身能力不高，即使攻击输出只有一人，打倒它也只是时间问题。最后，战斗前最好事先装备“银色の毛皮”以提高属性抗性。

| 泉の魔人 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 3600 | 5400 | 330 | 600 | 魔族のきも |

| 泉の守り人 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 3300 | 4800 | 360 | 1400 | カリンのすいとう |

## 战斗要点

第一次在一战中出现两个BOSS，战斗的变化自然增加了不少。由于后面的“泉の守り人”会使用回复技能，所以推荐优先将其击破，不然容易辛辛苦苦一回合白打。前方的“泉の魔人”攻击力不俗，但是手段较为单一，落单之后基本不是我们的对手。另外，由于BOSS是横向站成一排，所以小林的必杀技“气圆斩”所具有的贯通性在这里就非常好用了。

| ライバルきょうりゅう | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 500 | 1800 | 180 | 30 | — |

## 战斗要点

这个BOSS并不难打，前提是将悟饭的级别练到一定级数，有个六七级应该差不多了。如果有足够的AP把必杀技“激怒”开出来的话，开战第一回合先用一次，剩下就是狂攻了。当然，由于一人作战的关系，回复工作还是要多留个心眼的。

| ミドギラス | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 2500 | 4200 | 360 | 900 | — |

## 战斗要点

由于短笛的加入，自然主要的攻击输出都交给他来完成。悟饭在使用激怒的同时伺机与短笛一起使用闪光连击来造成更大伤害。BOSS的HP并不多，总的难度还不一定有稀有杂兵高（笔者就在这里被杂兵恐龙团灭了一次－ －）。有兴趣的玩家还可以故意让短笛送死来让悟饭独吞经验。

## 章节入手道具

| | |
|---|---|
| パオズ山 东侧看板 | 狼鹤相打阵 |
| 悟空家墙上的纸 | 复の果实（剧情离开后返回） |
| 悟空家房间角落里的桌子 | サイヤンアタック（剧情离开后返回） |
| 西の都胶囊公司二楼操作台 | 精密回路 |
| ジングル村雪人 | 天照光 |
| ジングル村民宅小房间 | ジングル村ボム |
| ジングル村民宅写字台 | 体力の果実 |
| ジングル村民宅电视机 | 地球人ストライク |
| ヒイラギ平原宝箱 | 仙药、大豆、テンションアッパー、气力の果实、フリーズナックル、防の水、吸力のうでわ |
| パオズ山 东侧宝箱 | 防の果实、毒のうでわ、大豆、パオズ石、KIドリンクZ、アメジスト |
| 基地悬挂的字画 | 体力の果实 |

## 章节入手道具

| | |
|---|---|
| 圣地カリン入口男性 | 連魔キャノン |
| 圣地カリン内侧男性 | 地球人ストライク |
| 圣地カリン帐篷内宝箱 | CHA-LA |
| 圣地カリン帐篷内贡台 | 气力の果実 |
| カリン塔草堆 | 地球人ストライク |
| カリン塔浴缸 | 力の果実 |
| カリン塔中央容器 | 狼鹤相打阵 |
| 仙人の泉入口カリン像 | 友情エナジー |
| 仙人の泉宝箱 | 仙水、大豆、仙药、ラッシュリング |
| 仙人の泉BOSS战地点 | 防の果実（战后返回） |
| ブレイク荒野宝箱 | 中豆×2.防の果実、KIドリンクZ、巨大ミサイル |

小林、天津饭、乐平三人按照加林仙人的要求前往仙人之泉取得了泉水。而另一边，悟饭和短笛的修行也在如火如荼地进行着。究竟能否在赛亚人再次到来前提升实力呢？

# 第九章 阎王大人也吃了一惊！在黄泉FIGHT

エンマさまもびっくり あの世でファイト

剧情转到悟空这边，我们的主角即使身体已经死亡，但是仍然在地狱继续着自己的修行。阎王安排悟空通过"蛇の道"去找界王，但是悟空在路上却因为车辆颠簸不小心掉到了地狱……

## 攻略步骤

1.向前进入大殿。
2.从阎王背后的门出去，剧情后自动来到"蛇の道"。
3.沿"蛇の道"前进，剧情后来到地狱。

TIPS 上方大楼的窗口是间商店，有卖很多实用的装备，推荐至少买下冰属性攻击装备。

4.和ゴズ对话并选择"はい"与其发生BOSS战。
5.和メズ对话并选择"はい"可以玩迷你游戏。

TIPS 说是迷你游戏，其实只要不断向前走并按A键跳跃就可以了。

6.返回后再找ゴズ对话，剧情后穿过长通道返回阎王处。
7.再一次通过"蛇の道"，途中剧情后进入迷宫。

TIPS 有个宝箱里有敌人，不过战胜后还是能获得宝物。

8.掉入蛇姬的房间后与其遭遇BOSS战。
9.退出房间后从下方进入蛇姬体内。

TIPS 戴好防毒面具（ガスマスク），地上黄色部分有毒。

10.到迷宫尽头与"蛇姬の正体"发生BOSS战。
11.返回蛇の道后继续前进，来到界王星。
12.剧情后追バブルス，跟着它绕着星球转一圈就可以。
13.从地上的黑洞进入"圆生树の森"。

TIPS 迷宫探险时会有两名NPC相伴，分别以晕眩和暗黑属性攻击为主，使战斗轻松不少。

14.到森林尽头与"ラディッツの魂"发生BOSS战。
15.原路返回和界王对话，结束本章。

| ゴズ | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 2200 | 1500 | 180 | 800 | — |

### 战斗要点

总的来说还是比较容易的一个BOSS，比较讨厌的地方在于动不动就喜欢降低我们的命中率。不过令人欣慰的是敌人的命中率也高不到哪里去，开战的时候使用残像拳的话就能有效降低BOSS对我们造成的伤害，运气好的话无伤也不是不可能的哦。当然，如果实力够强的话，直接上去一顿猛打就过关了。

| 蛇姬 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 2200 | 1500 | 180 | 1000 | — |

### 战斗要点

单单就蛇姬的能力而言，和之前的蓝鬼完全就是一个级别的BOSS，惟一不同的是蛇姬会召唤护卫。另外，蛇姬会提高敌人全员攻击力和使用毒属性攻击。虽然护卫本身只是杂兵，但是由于对方是多人作战，提高攻击力后打上来还是很痛的。所以依然推荐使用残像拳战术，有杂兵打杂兵，中毒了一定要第一时间回复。

| 蛇姬の正体 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 3500 | 2400 | 240 | 1600 | — |

## 战斗要点

非常强的BOSS，相较之前的战斗血一下子厚了不少。首先依然是推荐二话不说上来就是用残像拳，然后就和BOSS慢慢磨吧。其毒属性攻击依然讨厌，攻击力也很高。注意BOSS弱冰属性，如果之前在地狱购入对应装备的话就能轻松不少。

| ラディッツの魂 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| — | 3300 | 360 | 0 | — |

## 战斗要点

战斗中调查或者战后查阅图鉴都无法获得这次BOSS的准确HP值……不过根据实战估计，其HP值应该在7000出头。由于有NPC的帮助战斗轻松不少，等到两个NPC都被击退之后再安心使用残像拳可以节省大量KI。

## 章节入手道具

| | |
|---|---|
| 大殿左侧的门 | メテオインパクト |
| 大殿宝箱 | 无心のベルト、根性のベルト |
| 地狱 | WカプセルZ（跳船时喷泉顶端岔路） |
| 蛇姬迷宫宝箱 | 大豆×2、KIドリンクZ、バインドナックル |
| 蛇姬房间宝箱 | 反击のうでわ |
| 蛇姬房间王座 | 复の果实 |
| 界王星房间宝箱 | 体力のうでわ |
| 界王星房间架子 | 必杀豆 |
| 界王星井 | 友情エナジー |
| 界王星宝箱 | 神龙のウロコ、WドリンクZ |
| 圆生树の森宝箱 | 龙骨の粉末、HPカプセルZ、安らぎのゆびわ、眠りのうでわ、豆改、バーンカプセル |

在经过了地狱、蛇道的层层考验后，悟空终于成功地抵达了界王星。而在森林中又一次成功地击败了拉蒂兹之后，悟空开始了在界王处的修行，并等待着再返阳间与众人并肩作战。

# 第十章 失去的龙珠！通往胜利的漫长道路

失われたドラゴンボール！胜利への长い道のり

在神仙的引导下，众人来到了水晶婆婆处为了收集龙珠而努力。在得到了龙珠雷达这一重要道具的同时，悟空也是暂时回到阳间一起帮忙寻找龙珠。

## 攻略步骤

1.前往水晶婆婆处（占いババの宫殿）。

TIPS 各地商店都有更新，可以购物一番。

2.剧情后得到龙珠雷达，悟空加入队伍（不追求完美的玩家可以直接跳到步骤6）。
3.前往圣地カリン，并从塔顶前往神殿。
4.将地图显示角色换成小林与弥次郎兵卫对话习得究级技“ヤ、ヤジロベー”。
5.和神仙对话，开启魔物捕捉任务。
6.返回大地图，开始寻找龙珠（顺序不惟一）。

TIPS 流程进行到此难度上升不少，注意练级。

7.前往沙漠。

TIPS 路比较隐蔽，龙骨下面是可以穿过的，注意可破坏的地方。

8.尽头破坏蛋，与サンドイーグル遭遇BOSS战。

TIPS 战斗结束后千万不要忽视旁边宝箱中的“空のカプセル”。

9.前往海中的“？？？”，发生进入不能事件。
10.到“西の都”胶囊公司与博士对话得到潜水艇。
11.再次前往“？？？”，进入“海贼の洞窟”。
12.走到左上角，击倒海贼ロボ（HP4000）。

TIPS 本迷宫有许多电气区域，需要准备对应变幻胶囊并装备。

13.在一处开关前掉落地下，再击倒海贼ロボ。
14.回到楼上打开地道开关，在CC点存盘后与大ダコ遭遇BOSS战。
15.返回大地图后前往マッスルタワー。

TIPS 塔中的敌人相对较弱，不过也需要装备针对电气行走区域的胶囊。

16.沿路不断爬到最高处与ホワイト将军、ハッチャン遭遇BOSS战。

TIPS 等气弹等级上升到LV3之后记得返回来取得“最高の电子ジャー”。

17.前往ユンザビット高地。
18.走到尽头发现无法继续前进，返回大地图，前往五行山。
19.到八卦炉前触发剧情，之后再次前往ユンザビット高地。
20.原来不能进入的地方发生剧情后进入冰洞。

TIPS 迷宫不难，记得装上防冷的胶囊即可。

21. 到冰洞尽头与RR军最强メカ遭遇BOSS战。
22. 从大地图前往最后的龙珠的所在地——恶魔の大便所。
24. 进入后有分岔路，随意选一条，尽头击败BOSS后会传送回入口。

TIPS 冰洞中需要玩家将悬挂的冰柱打下来形成新的道路。

25. 走左边的路，尽头按B键破坏石像与メンズ遭遇BOSS战。
26. 走右边的路，同样操作后与レディース发生BOSS战。
27. 击败大便所的两个BOSS后前往圣地カリン，一路向上来到神殿后和波波先生（ミスター・ポポ）对话。
28. 六个龙珠收集完成后，只要返回大地图就会自动前往龟仙屋并发生剧情。
29. 前往大地图上新出现的“ピラフ城”。

TIPS 这个迷宫两条道路交错，而且场景重复，但是分叉不多，很容易怀疑自己走的是回头路，细心一点就不会错。

30. 前进途中BOSS三连战：ブロンズピンボール、シルバーピンボール、ゴールドピンボール。
31. 一路前进到皮拉夫所在的房间与合体ピラフマシン发生BOSS战。

TIPS 悟空离队，注意调整队伍。

| 大ダコ | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 10000 | 12600 | 780 | 2000 | — |

**战斗要点**

这个BOSS的防御力很高，血也很多，对付这种BOSS还是要以稳为主，打起来也就不那么吃力。还是推荐有机会就使用天津饭和小林的天照光，可以有效提高我方存活率。由于BOSS血多的关系，必杀消耗比较多，注意回复。

| ハッチャン | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 5000 | 6000 | 420 | 0 | — |

| ホワイト将军 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 4200 | 5400 | 360 | 1800 | — |

**战斗要点**

又是两个一起的BOSS，集中火力先消灭一个吧。相对来说倒是处于后方的ホワイト将军比较弱一点。两人的全体攻击都很麻烦，而且偶尔还会使用麻痹属性的攻击，一定要及时回复。

| サンドイーグル | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 8800 | 10800 | 720 | 2200 | — |

**战斗要点**

相对来说本章中最弱的BOSS，不过其战斗力也是相较于前一章的BOSS有了大幅度提升，所以不要怀有锻炼级数较低的角色的想法，使用最强的角色组合吧。BOSS比较麻烦的招数是麻痹攻击，事先做好准备可以轻松不少。另外，小林和天津饭的天照光也能有效降低BOSS的命中率。

| RR军最强メカ | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 11800 | 13200 | 840 | 2800 | — |

**战斗要点**

最强机械的名头可不是白来的，无论是全体攻击还是单体攻击的攻击力都很高，而且还会睡眠属性的异常状态攻击。就算没有防止睡眠的装备，至少也要准备好解除睡眠状态的道具。不然全部角色都被BOSS弄得睡着了后果将不堪设想。值得庆幸的是BOSS防御力尚可、HP也不多，实在不行使用血拼战术也有很大几率获胜。

| メンズ | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 12800 | 14700 | 660 | 1200 | — |

**战斗要点**

可以说是龙珠收集之旅中的最强BOSS之一（还有个就是另一条路的BOSS了），单体攻击和全体攻击即便是做到了主动防御也会造成500点左右的伤害，并带有火炎和电气属性。此战中的回复道具推荐使用“HPカプセル50”，事先多准备些。另外最好有人专门负责回复或者利用人员交替来保持回复。

| レディース | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 12300 | 13200 | 720 | 2800 | — |

**战斗要点**

如上所述，非常强劲的BOSS，全体攻击更是令人发指地带有毒属性，一定要事先做好防护

工作。如果全体回复药品不够的话可以使用小林的究级技或者悟饭的必杀技来救急。而且该BOSS有时还能造成全体角色防御力下降，所以一定要攻击火力全开尽快解决战斗。

| ブロンズピンボール | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 6000 | 5100 | 450 | 1300 | — |

| シルバーピンボール | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 7000 | 6000 | 480 | 2000 | — |

| ゴールドピンボール | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 8500 | 7800 | 540 | 5000 | — |

### 战斗要点

三个BOSS实力较弱，不过由于是三连战，需要在前一战结束时就事先做好回复工作。值得欣慰的是战后的经验是当场结算的，如果正好升级的话就可以省去一次回复工作。

| 合体ピラフマシン | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 15000 | 18000 | 1200 | 2500 | 铁くず |

### 战斗要点

终于迎来了本章最后的BOSS，有什么郁闷都发泄在它身上吧。不过真打起来可没说的这么轻松，这个BOSS的全体攻击伤害大概每人在500到600左右，而且出招速度非常快，很难做到主动防御，即便成功地主动防御了伤害也不低。不过既然能够通过“恶魔の大便所”的两个BOSS，那么打倒这个机器人也只需要多一点的耐心和时间就可以了。

### 章节入手道具

| | |
|---|---|
| 西の都胶囊公司布尔玛母亲 | 操气圆斩 |
| 西の都旧市街两人组 | 魔・狼・鹤 |
| パオズ山东侧悟空家琪琪 | チチの便当 |
| 占いババの宫殿的猫 | サイヤンアタック |
| カリン塔加林仙人 | カリンのつえ |
| 神殿地下的门 | 魔・狼・鹤 |
| 神殿房间的床 | 连魔キャノン |
| 沙漠宝箱 | 技の果实、素早さの首饰り、不死鸟の尾羽根、回避のもん章、しのびのたび、空のカプセル |
| 海贼の洞窟宝箱 | 复の果实、卫星レーザー、命中のもん章、龙族の石、いだてんブーツ、战士のもん章 |
| マッスルタワー宝箱 | Wカプセル50、仙豆、体力の首饰り、サンダーカプセル、气力の果实 |
| ホワイト将军房间的桌子 | 魔狼鹤 |
| ホワイト将军房间地下宝箱 | 回复力の首饰り、气力の素、最高の电子ジャー（LV3） |
| ユンザビット高地宝箱 | マネキ经验、もろはの印、力の果实、Wカプセル50、武道の心得、豆改 |
| ユンザビット高地飞船 | 神魔融合波 |
| ユンザビット高地冰洞宝箱 | ユンザビットボム、ポポのターバン、无我のベルト |
| 恶魔の大便所宝箱 | 气力の首饰り、大豆、KIドリンクZ、神龙のウロコ、回避の极意、守护のもん章、Wカプセル、必中リング、防御の首饰り、神龙つめリング 、冻结の札 、仙豆、全部のうでわ |
| ピラフ城中画像 | 激烈エネルギー弹 |
| ピラフ城中镜子 | かめはめ乱舞 |
| ピラフ城监视器 | 技の果实 |
| ピラフ城宝箱 | リカバーカプセル、运の首饰り、Wドリンクス 、KIカプセルZ、气弹の果实、运の果实、豆改、はんいのベルト 、コウスイ、かなしばりの札、速度のもん章 |

历经千辛万苦，从炙热的沙漠到寒冷的高地，再坐潜水艇到幽深的海底；又或者是爬上红绸军的参天高塔以及皮拉夫的城堡，甚至连恶魔的厕所都去过了。在打倒了一个又一个的敌人之后，悟空一行人终于收集齐了七颗龙珠！

# 第十一章 不能输的悟饭！短笛的魔鬼训练

## 负けるな悟饭！ピッコロのツライ修行

离开了父亲的悟饭又一次要接受短笛叔叔的魔鬼训练了。这一次的目标是前往“ネムリア遗迹”取得位于遗迹深处的“邪神的腕轮”。究竟悟饭能否忍受住这痛苦的修行呢？

### 攻略步骤

1. 剧情后，按B键破坏右侧的石壁。
2. 靠近遗迹会自动剧情，之后向北进入遗迹。
3. 在迷宫中找到机器人触发剧情。

TIPS 遗迹中有许多桥，其实桥下也是有路的，不仔细看的话容易卡住。另外，单独作战时尤其要注意异常状态，建议装备逃跑成功率上升的变幻胶囊，等之后短笛加入了再打怪也不迟。

4.向东走寻找电池，找到后返回机器人处。
5.剧情后换作使用短笛，同样沿着之前的路进入迷宫。
6.与悟饭合流后自动剧情，往东前进将石头打落之后形成新的道路。
7.到达遗迹尽头与发くつロボット改发生BOSS战。

| 发くつロボット改 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 10900 | 10200 | 680 | 650 | ダイヤモンド |

## 战斗要点

这个机器人没事就喜欢使用全体攻击，防御的时候优先照顾HP较少的。尽管BOSS能力一般，但是往往由于玩家之前并没有针对性地锻炼过短笛和悟饭，所以还是很容易陷入苦战的。不过还好两人都有回复技能，如果能够利用悟饭的必杀技“激怒”并配合究级技攻击的话伤害还是很可观的。

经过了近半年的修行，悟饭的实力得到了突飞猛进的提高，当然这也要归功于短笛的训练有方。面对悟饭的感谢和赞扬，短笛反而显得不好意思起来了。

## 章节入手道具

| | |
|---|---|
| ブレイク荒野宝箱 | 神龙のさばき、テキアツメール、目つぶしナックル、大豆、幸运のベルト（LV3）、多弾ミサイル（LV3）、CHA-LAHEAD-CHA-LA（LV3）、神の眼（LV3）、オールリカバー（LV3）、神龙の加护（LV3）、HPカプセルZ（LV3） |
| ネムリア遗迹宝箱 | 豆改、气合の光、安らぎ のうでわ、巨大ミサイル、大豆、KIドリンクZ、回复のもん章、大豆、HPカプセル50、KIドリンクZ 、体力の首饰り、技术の首饰り、リカバーカプセル、练气のゆびわ、不死鸟の尾羽根 |

# 第十二章 展现底力！战士们的灼热鼓动！

## 見せろ底チカラ 战士たちの热い鼓动！

正在神界修行中的众人迎来了又一个早晨，但是天津饭却无论如何也找不到饺子的身影了。四处询问之下，发现饺子似乎已经离开了神界。究竟饺子到哪里去了呢，众人只能先到水晶婆婆处一探究竟。

| TPP-EX | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 14000 | 17400 | 900 | 1800 | — |

## 攻略步骤

1.剧情后，一路往下到大地图并前往水晶婆婆处（占いババの宫殿）。
2.返回到大地图，并前往“武泰斗の修行场”。

TIPS 迷宫不复杂，但是岔路都隐藏在隧道里，不易察觉。

3.到迷宫尽头强制与TPP-EX发生BOSS战。
4.本章结束后气弹等级上升到LV3，本文入手道具一栏中后有“LV3”注释的道具现在可以入手了。

## 战斗要点

机器人能力尚可，按照常规套路以稳为主，及时回复HP和异常状态便可轻松击破。惟一值得注意的是这个BOSS会吸收气弹必杀的攻击，所以只能使用物理必杀。巧的是出战三人的物理必杀正好可以组成三人闪光连击技“地球人ストライク”，有机会的话千万不要错过机会了。

## 章节入手道具

| | |
|---|---|
| 损坏的桥 | 四倍包围弹 |
| 武泰斗の修行场宝箱 | 气弹の果实、力の首饰り、仙豆、いやしのうでわ、アイテムラッシュ |




到了迷宫尽头才发现，原来这一切都是鹤仙人在捣鬼，他不但利用卑鄙的手段捉走了饺子，更是祭出集成了桃白白数据的超级机器人。只是[illegible]在天津饭一行人的[illegible]下化为了泡影。

# 第十三章

## 极限的究级奥义！元气弹的力量

## 極めろ究極奥义！—これが元気玉のパワー

悟空在界王处修行了也有些时日，这次界王终于传授给了他新的绝招“界王拳”。然后界王要求悟空到“圆生树の森”修复被破坏的树木，并取得“元气的结晶”。




### 攻略步骤

1. 剧情后，悟空学会界王拳，前往“圆生树の森”。
2. 分别修复五棵被切断的树。

TIPS 本次同样有两名NPC作陪，由于任务要求比较复杂，需要将整个迷宫的路都走一遍，幸好迷宫不大，注意地图破坏即可。

3. 完成任务后出现新的道路，与ラディッツの魂发生BOSS战。
4. 回到界王处并对话，学会最后的究级技“元气弹”。

| ラディッツの魂 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 10000 | 6000 | 600 | 0 | — |

### 战斗要点

第二次面对拉蒂兹之魂，基本没有什么长进，惟一的变化就是必杀技的威力更大了。虽然我方有两个NPC，但是不能对它们抱什么太大的指望，当当炮灰还是可以的。等到悟空的怒槽满了之后就马上使用界王拳吧，其强大的效果绝对能帮助我们秒杀掉对方。

### 章节入手道具

| | |
|---|---|
| 宝箱 | 超神水、ガードセンス、魔族の印章 |

修复了全部被切断的树并击败了前来阻扰的拉蒂兹之后，悟空得到了元气的结晶。在返回界王所在地之后，界王又传授给了悟空最强究级技“元气弹”的真髓。与此同时，在阳间的众人也唤醒了神龙，以神龙之力让悟空重新返回了人间。

# 第十四章

## 赛亚人来了！全力决战！

## サイヤ人来たる！—本気パワーの决战だ！

赛亚人终于还是来了，但是地球上的众人们也做好了与之决一死战的准备。究竟这一年来的修行成果能否抵挡住疯狂的赛亚人？我们拭目以待！

### 攻略步骤

1. 向北走，和小林合流。
2. 一路上破坏挡路的岩石前进。
3. 剧情连续强制战斗，分别是天津饭VSサイバイマン；乐平VSサイバイマン；天津饭、小林、短笛VSサイバイマン×4。

TIPS 敌人的HP都是1200，打起来比较轻松，每次一能自由活动务必记得存档。

4. 往西前进与ナッパ遭遇BOSS战。

| ナッパ | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| 16000 | 0 | 0 | 0 | — |

### 战斗要点

和那巴的战斗是持久战，我方角色轮番组队上阵，每造成BOSS一定伤害后都会出现剧情。总的来说对付这个BOSS还是用比较常规的打法，分配好攻击输出和回复职责，按部就班地来打，那么那巴也就仅仅是攻击力比较高的一个BOSS而已了。首先是天津饭、短笛和小林的组合，可以以小林的究级技为主要回复手段。接下来悟饭、小林和短笛的组合也拥有不少回复HP的技能，保持耐心也可轻易获胜。而当短笛倒下之后，单靠小林和悟饭就有点累了，可以依靠悟饭不停激怒然后使用“ミラクル全开パワー”的究级技来进攻、小林专职回复的策略。最后悟空一对一的难度就比较高了，注意最好不要使用界王拳，因为之后会眩晕。主要还是应该以残像拳作为主要手段，在保证回复的情况下进行攻击，可以考虑在残像拳之后开启界王拳，并使用元气弹来增加伤害。



## 章节入手道具

| | |
|---|---|
| ジングル村红发女性 | 神魔融合波 |
| 东の都二人组 | 四倍包围弹 |
| 东の都商店前男性 | 友情エナジー |
| パプリカ荒野宝箱 | 超仙豆、ギジ满月、达人の画策 |

在那巴的蛮横实力前，天津饭、乐平、饺子、短笛等人先后都倒了下去。而当悟饭就要受到致命一击的时候，悟空伴随着筋斗云一同驾到。其令人乍舌的战斗力使那巴无所适从，最后悟空轻松击败了那巴，而已经没有价值的那巴也被贝吉塔轰成了渣。

# 第十五章 限界突破超战斗！极限力量爆发

## 限界突破の超バトル！—リミットパワー爆发だ

终于只剩下最后的贝吉塔了，悟空、悟饭和小林与之展开了最后的战斗。

### 攻略步骤

1. 退到大地图自动移动到神殿剧情，此时可再次收集龙珠。
2. 前往水晶婆婆处（占いババの宫殿）可让已经死去的同伴重新加入。
3. 前往ギザード荒野的尽头处与最终BOSSベジータ发生战斗。

**TIPS** 游戏没有二周目，想要完美的玩家只能读取BOSS前最后的存档。

| ベジータ | | | | |
|---|---|---|---|---|
| HP | 经验值 | AP | 金钱 | 掉落道具 |
| ? | 0 | 0 | 0 | — |

### 战斗要点

最后的BOSS战一共需要连续进行五场战斗，仔细做好最后的调整吧，该买的药全都要买全了。使用悟空和他对战时依然是使用残像拳战术，并且尽量不要使用界王拳和元气弹这种华而不实的招数，稳扎稳打，建议带上每回合自动回复KI的“安らぎのうでわ”。另外，第一次击败贝吉塔的时候是有经验的，可以当作一次全回复来用。

击败变成巨猿的贝吉塔之后就换成了悟饭和小林一起出场，主要打法虽然也和之前的那巴的打法差不多，只不过贝吉塔的攻击火力又高了不少。没有增加回避率的技巧的确是一大软肋，无论悟饭还是小林基本上完全承受三次攻击的话就倒地了，所以安全HP基本应该控制在1000以上。正确地输入主动防御指令也是对玩家能力的考验。建议小林装备增加药品回复量的“知识のベルト”专职回复而不进行攻击，悟饭使用“激怒”+“ミラクル全开パワー”，有足够的耐心的话是绝对能够通关

## 章节入手道具

| | |
|---|---|
| 阎王大殿阎王 | メテオインパクト |
| 界王星蜜蜂 | 激烈エネルギー弹 |
| 界王星猩猩 | いつも元气 |
| パオズ山普尔 | プーアルのさいふ（需将地图显示角色变为乐平，然后在与其对话） |
| ギザード荒野宝箱 | 豆改、必杀豆、神龙のウロコ、KIドリンクZ、KIドリンクZ、リカバーカプセル、龙骨の粉末、仙豆、超神水 |

打败贝吉塔后游戏也迎来了大结局，就请各位玩家好好欣赏，并且共同期待续作的来临吧。

**玩后感**

在吃掉六十个大豆之后，终于艰苦地战胜了贝吉塔，流程对角色等级要求较高这点稍让人感觉不满。不过幸好本作的战斗十分爽快，各种协力技的搭配也让战术变得十分丰富，每场战斗都有新的体验。作为一款RPG，本作的迷宫设置得十分厚道，完全没有任何给玩家添堵的地方，反而是想尽办法努力让玩家在每个迷宫都有不同的游戏感受。最大的遗憾大概就是无法使用超级赛亚人了吧，这个坑只能留到续作才能补全了。总体而言，本作作为一款动漫改编游戏，绝对对得起《龙珠》这个闪亮的标题，是所有粉丝不可错过的经典之作，诚意推荐。

# ダン←ダム DUNGEONS & DAM

清新的游戏风格让我第一眼就对这个游戏很有好感，另类的游戏操作也让实际玩到游戏的我感到一丝惊讶，当然最值得一提的就是游戏中多达24种职业的搭配以及海量的收集要素，想要拿到所有职业的最强装备可不是一件容易的事，当然以不同的职业组合来对抗敌人也是非常有趣的事情。


文 阳光学员 R
编 胧月　美编 澄香


推荐度 B

光环视频收录

## 迷宫与水坝

| ダン←ダム | | | | |
|---|---|---|---|---|
| NDS | Acquire | RPG | 2009年4月29日 | 日版 |
| | 1人 | 512 Mb | 5040日元 | 对应任天堂Wi-Fi网络连接 |

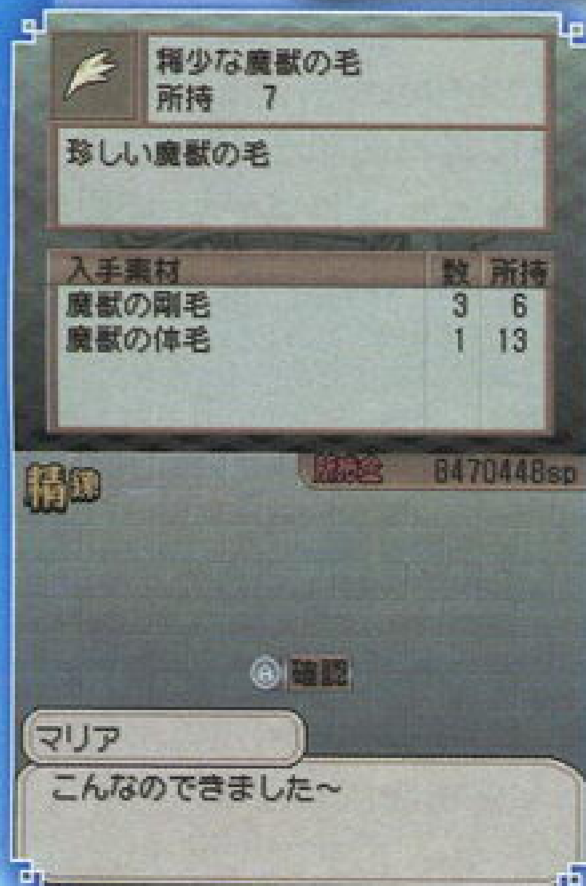
# 系统详解

## 游戏基本进程

游戏的进程分为白天、晚上和事件剧情三个部分。在白天我们可以在村子里和一些主要人物对话、对村子的建筑物进行投资、查看游戏中的各种要素以及招募队员，总的来说白天就是投资升级建筑物和扩充队伍的时间。在神殿编排好队伍之后就可以选择进入晚上的战斗部分，战斗结束后会给出战斗的评价、队员升级状况等许多可查看的要素。完成战斗部分后就会出现事件剧情，事件剧情最多显示4个选项，达到某些特定要求后会出现分支事件，分支事件一般都与特定角色的获得以及高级职业的转职有关。分支事件有可能在某个主线事件发生之后就会消失，同时有一些分支事件选择之后会令同伴离队，所以在选择事件时需要谨慎。



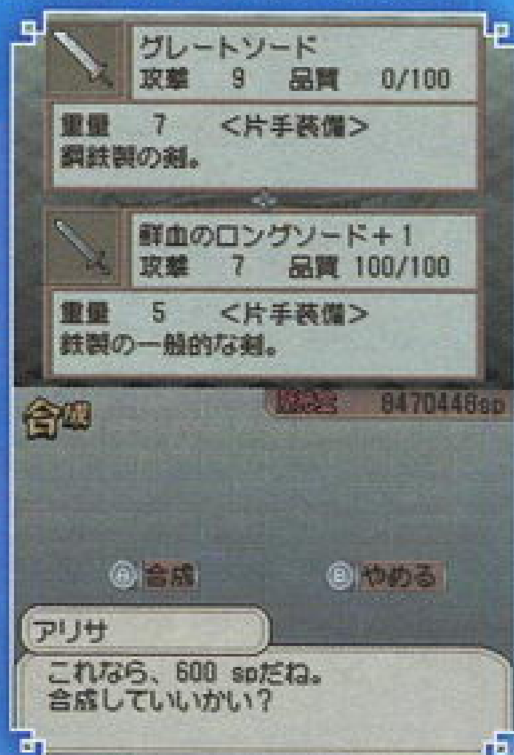
# 精炼相关




在第二章复活了研究所之后开启的功能，在有了研究所之后就可以把在迷宫里获得的素材以及矿物原石精炼成各种制造装备用的素材，精炼时会随机出现四种状态，分别是Common（普通）、Rare Common（比较稀有）、Rare（稀有）、Super Rare（超级稀有），根据精炼时的不同状态来决定精炼后获得的道具种类和数量，升级研究所可以使Rare和Super Rare出现的几率变高。

# 合成相关

合成分为武器装备的合成以及素材的合成，分别在锻冶屋和研究所里进行操作。首先在研究所里精炼出有用的素材，高级素材可以通过合成低级素材来获得。之后就可以在锻冶屋里制造出各种武器，同类武器或装备可以进行合成，合成后会获得武器或装备能力+1的效果，这个效果最高可以累计到+5。如果武器或装备附带特殊效果，合成时该效果保留，两件装备同时拥有特殊效果时，保留附加能力高的那件装备的特殊效果，锻冶屋等级满的时候，在合成无特殊效果的装备时有一定几率给合成后的装备附加特殊效果。




# 不满度

只要是在酒店雇佣的伙伴，从你雇下他的那一刻起，不满度就会不停增加，如果战斗后同伴出现虚弱、受伤、重伤等负面效果时，不满度的增加值会变高。需要注意的是雇佣的伙伴编制成队伍后选择休息指令所增加的不满度比出战要高，所以宁愿派去修理建筑物，也绝不让队伍休息。当不满度达到100的时候，雇员就会不满，这时候只需要在酒店里重新雇佣他们一次就可以把不满度归零，雇员的价格会随着他们的等级不断增长，所以在升级建筑物时不要一下把钱全部投资进去，至少要留下一部分钱来对付突然离开的雇员。




# 村庄设施以及投资

村庄里一共有六种设施。分别是水坝（ダム）、酒场、锻冶屋、养生所、研究所和仓库，战斗开始后进入村庄的怪物会在六种建筑物里面进行破坏，所以一定要留下足够的部队来保护这些设施，一旦建筑物被全部摧毁后游戏就会结束。各种设施都有自己不同的作用，投入金钱后可以对它们进行升级，下面列出所有建筑物的详细资料。

| 升级所需金额 | |
|---|---|
| LV2 | 10,000 |
| LV3 | 20,000 |
| LV4 | 40,000 |
| LV5 | 70,000 |
| LV6 | 100,000（水坝限定） |
| LV7 | 100,000（水坝限定） |



建筑物等级越高，耐久度也就越高，每天战斗后获得的金钱也跟建筑物等级和被破坏情况有关，所以有钱后一定要对这些建筑物进行升级。

## 酒场

初期拥有，在酒场可以雇佣各种职业的成员来扩充自己的部队，可以对达到20级的初级职业进行转职，随着酒场等级的提升，每天所能雇佣的人数和能够雇佣的总人数会增加，而且还能减少所有雇佣成员不满度的增长速度，对酒场的投资可以说是一本万利，在资金足够时应该优先对酒场进行升级，最大雇佣人数为40人。

## 仓库

初期拥有，随着等级的提高可存放的素材以及药品数量会逐步增加，最高存放量为素材99个、药品999个。除此之外，升级仓库还会增加防守部队的基本命中值。

## 锻冶屋

第二章初期开启，修理、制造、合成武器装备的地方，随着等级的提高，修理装备的费用会逐渐减少，并且合成装备时的魔法附加率会逐渐提高，可以在游戏中后期进行升级。

## 养生所

第二章初期开启，购买药品的地方，随着等级的提高，可购买药品的种类会逐渐增多，购买药品的价格也会小幅降低。不过LV5的养生所出售的高级药物价格十分昂贵，可以到游戏后期再考虑升级到最高等级。升级到LV3时可以获得初级职业ヒ-ラ-专用武器“急救箱”。

## 研究所

第二章初期开启，精炼合成素材的地方，随着等级的提高，精炼时出现稀有素材的几率也就越高，精炼出的素材可以用在制造武器和装备上。

## ダム（水坝）

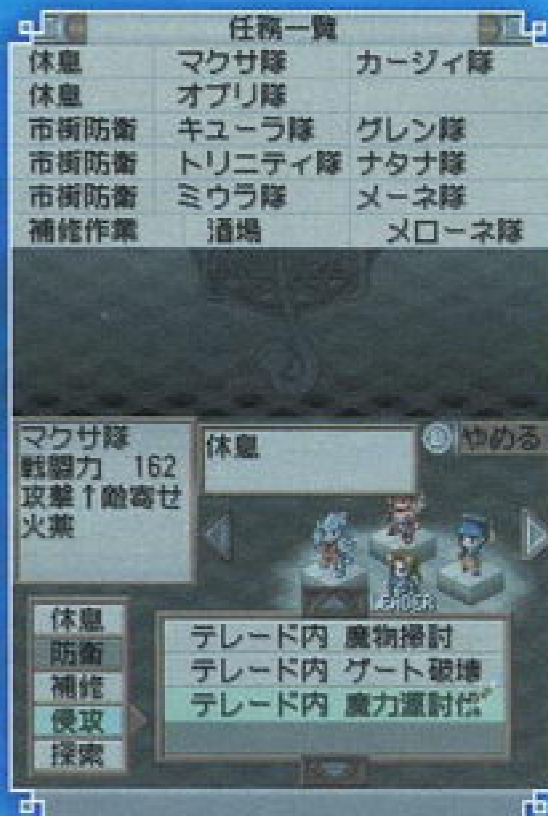
第二章后期开启投资，水坝的建设比较复杂，一共分为水坝容量、蓄积量、水流范围和发动时间四种，每次升级后都可以对以上的其中一种进行改造，改造水坝时如派出指定职业前往，能节约很多升级所需要的时间，不过实际上游戏后期水坝的使用情况并不理想，而且一不小心会连自己的部队都陷入危机，所以可以留到最后来进行投资。

# 战斗相关

## 战前准备

进入神殿后选择编成，就可以进入战前准备的界面。每个方阵可以配置4名队员，每种职业处于方正的前排或后排的攻击方式和所使用的技能都是不同的，可以在观察人物时按L/R键来查看确认，某些职业只有在前排的时候才会进行攻击。在开启养生所之后就可以购买回复HP、MP以及恢复异常状态的药品，在战前准备界面里可以将各种药品分配给各个小队，有MP的职业一定要带上回复MP的药品出战，不然到最后战斗力会降低甚至失去战斗力。

接下来就是选择任务了，任务一共分为休息、防卫、修补、侵攻、探索五大类，其中防卫和侵攻是最为重要的任务。在游戏初期队伍成员少，实力不强的情况下，可以放弃侵攻优先选择防守，只有保证村庄不被破坏才能慢慢扩大自己的部队以及提升队员的等级。



在有足够的部队防守村庄后，就可以组织强力部队对迷宫进行侵攻了，其中“魔物扫伐”为寻找迷宫中的魔物进行战斗，部队会对迷宫里出现的魔物穷追猛打，“ゲート破坏”则是以破坏传送门为优先路线前进，破坏掉迷宫内所有传送门之后会追加新的侵攻任务“魔力源讨伐”。选择这个任务后就是与该迷宫的BOSS进行战斗，推倒BOSS并且完成所有主线事件的对话后，游戏自动进入下一章节。

在新的章节里会追加前一章节迷宫的探索选项，这时候就可以派部队对之前的迷宫进行探索。探索指令分为财宝探查、战斗训练和矿物挖掘，参加探索的部队和参加侵攻的部队总共只能有3支，所以最好不要侵攻和探索同时进行，推倒BOSS之后就可以安心地探索了。参加探索的队伍会在迷宫里不段前进，遇敌也变成了随机发生，进行财宝探查的时候会经常遭遇到陷阱，一定要带上シーフ等会解除陷阱的职业一同前往；战斗训练则是主要针对提高队伍等级而设定，一路上基本都是不停遇敌；矿物挖掘则需要队伍中至少有一名职人或者矿山士才能进行。不管是探宝还是挖掘，能回收的道具数量都和执行该指令的小队人数有关，多余的回收不了的道具就只有被废弃掉。

## 战斗方式

战斗分为防守和进攻两个部分，两个部分的战斗是同时进行的，可以在下屏随时进行切换。防守部分需要将各个部队分配到指定的建筑物里迎接敌人的攻击，如果建筑物里没有部队那么魔物就会开始攻击建筑物。防守部队最多为6支，初始位置在中间的街道，当敌人入侵建筑物且该建筑物里没有部队迎击时，街道中的其中一支部队会自动上前迎击，战斗结束后自动回到街道，由于有这个自动迎击的设定，我们可以把整体实力不是很强或者没有治疗的队伍直接放在街道里，当他们自动迎击完毕后回到街道还可以进行自我修复，只要有足够的队伍迎战，街道的防守完全不是问题。

进攻的部队最多为3支，可以根据队伍配置来选择“魔物扫伐”或是“ゲート破坏”，对于有些队长技能是“敌寄せ”的部队，应该主要负责上前吸引敌人，让其他部队专心清除传送门。我们可以对进攻部队进行三种模糊操作，分别是前进（剑图标）、防御（盾图标）、后退（脚图标），选择防御指令后部队的HP和MP会慢慢回复，后退的方向是迷宫的入口，一旦退出迷宫入口就再也进不来了，所以操作的时候一定要注意部队的所在位置。当部队发生战斗时可以选择逃跑，不过逃跑的意义并不大，部队中所有成员HP为0时不会被判定为死亡，只要等待一段时间后全员就会复活为半血状态继续进行战斗，BOSS战时死人是很正常的事，所以必须2～3支部队在BOSS旁边待机，一旦一支部队全灭后另外一支继续进入战斗，一定要在时间结束之前推倒BOSS。




## 水坝

看似比较有趣，其实比较鸡肋的设定。在第二章触发“水路完成”事件之后就可以在进攻界面里使用水坝的“冲水”功能了。点击下屏右上方的图标后会在迷宫内出现水流会流经的地方，在选择好流量后就会进入报警阶段，这时候就要注意别让迷宫里的部队跑到会有水流经过的地方去了。一定时间后水坝开始放水，被水流冲走的魔物会全部消失，甚至连传送门也会受到影响，会使召唤出来的魔物处于虚弱状态。不过游戏后期我们要面对的魔物数量比较多而且实力比较强大，再加上一路上还有不少的陷阱要等待进攻部队来解除，如果还在原地等待水坝放水的话就没法在限定时间内完成任务，所以这个功能也就是在前期可以玩玩而已。

## 转职

游戏中一共有8种初级职业，当等级达到20级的时候并且在分支事件里获得对应职业的转职许可后就可以进行转职了。转职需要花费10000SP，除特殊的辅助职业外，其他高级职业的能力都比初级职业要强上不少，资金足够时就不要犹豫了，转职后等级不归零，当人物等级达到最高40级时就不能再进行转职了。

## 注意事项

迷宫里的魔物从入口脱出后会直接进攻村庄里的建筑物，传送门里每隔一段时间都会有魔物被传送出来，只要破坏掉所有的传送门魔物就不会再出现。不过就算迷宫内没有魔物出现，村子里每隔一段时间后还是会有魔物入侵，不过数量和实力与迷宫里的相比明显弱得多。

在回收道具的时候，每个队伍都是可以回收与该部队人数相同个数的道具或素材的，在回收道具的时候注意按L／R进行切换，一定不要漏掉可回收道具的队伍。

在防守界面，选择队伍后但还没决定将队伍放在哪个建筑物之前时间是不会流逝的，这种相当于暂停游戏的设定让我们有更多的时间来思考怎样放置队伍。

对话的时候按住START可以快速跳过对话。

# 流程攻略

很久以前，人们在岩山之地“索瓦桑德”与魔物进行激烈的战斗后，将魔物赶到了地下，而人们则在这里建起了巨大的水坝，过起了丰饶的生活。就在大家都要忘记先祖们英雄事迹的时候，沉睡在地底的魔物突然袭来，和平的村庄遭受到前所未有的破坏。面对每天晚上都会袭击村庄的魔物，主人公踏上了讨伐魔物守护村庄的道路，人类与魔物漫长的战斗由此拉开了序幕。

## 序章：街道防卫战

### 主线事件

| 名称 | 备注 |
|---|---|
| 姊と弟 | 任务选择教学 |
| 铠の幼驯染 | 人物编成教学 |
| 迷宫へ | 酒场和仓库使用可能，侵攻教学 |
| 迷宫侵攻の后 | 终于可以保存记录了 |

### 流程

在开始游戏后请保证至少有一小时不会被打断的空余时间，在介绍完所有的操作以及完成这一章节前是无法保存游戏的。剧情后就会进入防守村庄的教学，选择うん后完成之前系统提示的操作，将部队拖到酒场，然后再把部队拖回到街道。完成操作后就可以正式防守村庄了，刚开始的敌人很弱，数量也很少，甚至进攻的频率都很低，把队伍放在街道让他自动寻找攻击敌人都能轻松完成第一天的防守教学关卡。前往神殿，与巫女对话后进入队伍编成界面，选择“もう大丈夫”后就可以进行队伍的编成了，选择カージィ队，然后在任务里选择市街防卫，返回后就可以进入第二天的防守战，由于有カージィ队的加入，防守变得比之前更加轻松。第三天前往神殿会教大家编成队伍时的注意事项，同样在选择“もう大丈夫”之后将魔法师放到カージィ的队伍里边（目前不能在カージィ队伍中切换队长，不然是不能达到巫女的要求的），返回后进入防守战。剧情之后先到酒场里雇佣帮手为进攻第13坑道作准备，然后来到神殿巫女就会教大家进入迷宫前的各种操作，在这里让カージィ队在任务选项里选择侵攻第13坑道ゲート破坏，然后就可以开始尝试攻打迷宫了。一开始进入迷宫的队伍会直接朝任务目标方向进攻，破坏门之后再度进攻时需要使用十字键或者用触控笔拖动下屏寻找敌人单位，将光标锁定在敌人身上后完成教学。接下来在进攻部队前进到门附近区域

时选择防御停止前进。然后就是正式的进攻了，其实就现在的队伍来说也只是一场防御战而已，迷宫里的部队需要守在路口尽量减少敌人脱出的数量，村子里的部队要以最快速度消灭敌人，只要至少保证一个建筑不被完全破坏就不会导致GAME OVER，熬过这一个晚上之后就可以记录以及练级了。

# 第一章：第13坑道

## 主线事件

| 名称 | 备注 |
|---|---|
| 激励 | 剧情对话 |
| 见回りを一绪に | 剧情对话 |
| 父の记忆 | 剧情对话 |
| 怯ぇの樽 | 剧情对话 |
| 触发全部主线事件后 | |
| ある日の日常 | 重复对话 |
| ある日の街中 | 重复对话 |
| ある日の酒场 | 重复对话 |

出现以上三个选项就代表暂时无事件可提供选择，在进入下一章节或者是触发支线事件前会一直是这三个选项。

### 流程

作为游戏的第一个迷宫，难度自然不高，不过我们一开始要做的可不是侵攻，而是要将村子里建筑物的耐久度回复到最高。LV1的酒场最多可以雇佣10个人，加上マクサ和カージィ一共是12个人，我们可以将这12个人分成4队，其中一队支配置1～2个职人专门负责修补破损的建筑物，这样要不了几天就可以将所有建筑物的耐久度回复满，与此同时队伍中成员的等级也有所提升。在SP凑足10000点时优先升级酒场，这样一来可雇佣人数增加到了20人，在组成4～5支完整的部队后就可以开始对迷宫进行侵攻了。




第13坑道比较小，让マクサ和カージィ分别带领部队可以很轻松破坏掉全部的传送门，这个迷宫的BOSSラストバイター等级为10级，使用单体攻击，伤害在35左右，建议在此之前将队伍平均等级练到5级左右，带上ヒーラー做后援来对付它，两支队伍轮流攻击足以在时间结束前将BOSS推倒。

# 第二章：第21坑道

## 主线事件

| 名称 | 备注 |
|---|---|
| 第21坑道 | 开启第21坑道迷宫的侵攻 |
| 锻冶屋复活 | 锻冶屋使用可能 |
| 养生所复活 | 养生所使用可能 |
| 研究所复活 | 研究所使用可能 |
| 第13坑道探索 | 开启第13坑道的探索 |
| ダム | 剧情对话 |
| フィアとチコ | 剧情对话 |
| 敌进化 | 剧情对话，迷宫内传送门重置 |
| 暴走 | 剧情对话 |
| 暴走の果て | 剧情对话 |
| 见舞い | 剧情对话，选择第一项 |
| 回复 不信 | 剧情对话 |
| 水路完成 | 水坝的“冲水”功能使用可能 |
| 水攻成功 | ダム投资可能 |

## 支线事件

| 名称 | 备注 |
|---|---|
| いきだおれ | 酒场LV2时出现该选项，グレン加入队伍，枪术士转职可能 |
| ストライカー | 主线事件“锻冶所复活”后出现，ストライカー雇佣可能 |
| 人狼 | 仓库LV2且ヒーラーLV10以上时出现，与サヤノ的剧情对话，获得治愈魔法的消息 |
| 治愈魔法 | 与サヤノ的剧情对话，支线事件“人狼”的后续 |
| 人狼と银の秘药 | 主线事件“养生所复活”后且完成了支线事件“治愈魔法”后出现，サヤノ加入队伍，ガードナイト、ブースターへ转职可能 |
| 赖りになる? | 剧情对话 |
| 役目 | 剧情对话 |
| 威势のいいお姊さん | 剧情对话 |
| 老将军 | 锻冶屋LV2且ウォリアーLV10以上时出现，与オブリ的剧情对话 |
| 将军の愿い | オブリ加入队伍 |
| 街の医者 | 剧情对话 |
| ガンプリンセス | 养生所LV2且アーチャーLV10以上时出现，与トリニティ的剧情对话 |
| 王道 | 完成主线事件“研究所复活”以及支线事件“ガンプリンセス”后出现，トリニティ加入队伍 |
| 狂王 | 与トリニティ的剧情对话 |
| 变人 | 剧情对话 |
| トラブルメイカー | 研究所LV2且ウィザードLV10以上时出现，与メーネ的剧情对话，选择第一项 |
| ダムの夜景から | 与メーネ的剧情对话，选择第一项 |
| 学院都市の魔王 | 完成主线事件“ダム”且完成了以上两个与メーネ的剧情对话后出现，エンチャンター转职可能，学者雇佣可能 |
| お告げって……? | 剧情对话 |
| 好きが始まった日 | 剧情对话 |
| 续、父の记忆 | 剧情对话 |
| 见守の者 | 剧情对话 |
| 修行 | マクサ、グレンLV10以上，剧情对话 |
| 腐れ缘 | 酒场、研究所LV3以上，剧情对话 |
| 铠の真实 | カージィLV10以上，剧情对话 |
| 魔王の探し物 | 主线事件“回复　不信”后并且完成支线里メーネ相关事件后出现，エーデル、メーネ加入队伍 |
| 传书 | 主线事件“回复　不信”后并且オブリ在队伍中，サムライ、クノイチへ转职可能 |
| 火药兵器 | 主线事件“回复　不信”后并且トリニティ在队伍中，ガンナー、ボムマジシャン、炮术士转职可能 |
| 人狼の师匠 | 剧情对话 |
| 大嫌い | 主线事件“水攻成功”后，剧情对话 |
| 助手派遣 | 主线事件“水攻成功”后，剧情对话，选项分支フィア或者双子巫女 |
| からみ酒 | 主线事件“水攻成功”后，剧情对话 |
| 整顿の鬼 | 主线事件“水攻成功”后，剧情对话 |

**流程**

第二章有很多分支事件，其中还包括不少特定角色加入的事件，一定要将他们都收为同伴，选择分支事件也可以让部队有更多的时间来成长。养生所复活后会有教大家装备支给药的教程，只要给每个部队都装上从巫女手中获得的药品后就可以完成教程。选择主线事件“第13坑道探索”后进入神殿会开启探索指令，根据巫女的指示必须至少派遣一支部队对第13坑道进行财宝探索，完成战斗后可以获得该迷宫内怪物所对



应掉落的素材及财宝，不过最后能回收的个数跟探索的人数有关，派出探索的人数越多，最后能回收的素材数量就越多，超出回收数量的素材就只能废弃掉了。

这个迷宫比之前的迷宫要大很多，传送门的位置比较分散，得多进行几次进攻才能破坏掉所有的传送门。不过在本章开始的时候不要选择破坏传送门，如果门被破坏光了就没有魔物给我们送经验了，一直要等到触发主线事件“敌进化”后迷宫内才会重置传送门。在本章中期，之前破坏的三个建筑物会复活，因此就需要更多的部队来对街道进行防守。

主线事件“水路完成”之后就可以在迷宫里使用水坝的“冲水”功能了，使用之后迷宫里的传送门就不会再重置，再次消灭掉所有传送门后就可以讨伐魔力源了。

BOSSケルベロス的攻击方式为火属性单体攻击，伤害不算太高，虽然它的弱点是水，不过就目前的进度也找不到水属性的武器来克制它，不过如果之前练过级的话就算是用普通的物理攻击也是可以很轻松地干掉它的，实在不行还有人海战术。

# 第三章：吸魔穴

## 主线事件

| 名称 | 备注 |
|---|---|
| 吸魔穴 | 开启吸魔穴迷宫的侵攻 |
| 山と少女たち | 剧情对话 |
| 樽型モンスター? | 剧情对话 |
| 手伝い? | 剧情对话 |
| 奇袭 | 剧情对话 |
| 第21坑道探索 | 开启第21坑道的探索 |
| 街の人们 | 剧情对话 |
| ウーラ | 剧情对话 |
| 心の悲鸣 | 剧情对话 |
| 疑念と主张 | 剧情对话 |
| ある真实 | 剧情对话 |
| 少年たち | 剧情对话 |
| アリサとマリア | 剧情对话 |
| ある日の酒场 | 重复对话 |

## 支线事件

| 名称 | 备注 |
|---|---|
| 铳姬と银の秘药 | 银之秘药剧情，关系到トリニティ脱离队伍 |
| 断绝の时 | 银之秘药剧情，关系到サヤノ脱离队伍 |
| 落ち入む店主 | 剧情对话 |
| オニキスと魔王 | オニキス剧情，关系到エーデル和メーネ脱离队伍 |
| オニキスと将军 | オニキス剧情，关系到オブリ脱离队伍 |
| 研究助手 | 选择银之秘药剧情和オニキス剧情后出现，剧情对话 |
| 仲直の作战 | 选择银之秘药剧情和オニキス剧情后出现，剧情对话 |
| 铳姬と银の秘药 | 银之秘药剧情，关系到トリニティ脱离队伍 |
| 断绝の时 | 银之秘药剧情，关系到サヤノ脱离队伍 |
| 落ち入む店主 | 剧情对话 |
| オニキスと魔王 | オニキス剧情，关系到エーデル和メーネ脱离队伍 |
| オニキスと将军 | オニキス剧情，关系到オブリ脱离队伍 |
| 研究助手 | 选择银之秘药剧情和オニキス剧情后出现，剧情对话 |
| 仲直の作战 | 选择银之秘药剧情和オニキス剧情后出现，剧情对话 |

### 流程




在侵攻吸魔穴这个迷宫时，入侵的队伍每走一步就会损失1点MP，所以在对付这个迷宫的时候尽量不要让有MP的职业出战，如果实在喜欢法系职业也要带上足够的MP回复药再进入迷宫。这个迷宫里会出现使用法术的敌人，威力比较大，能轻松对我方单体造成50左右的伤害，如果不带足HP回复的药品会比较难对付。流程到这里应该也囤积了不少素材了，战前可以将素材精炼后在锻冶屋里制造点特定角色所用的装备，这可以使队伍的战斗力上升一个台阶。BOSSリッチ的攻击为全体地属性攻击，伤害在40左右，对地属性弱点的职业能造成高达70以上的伤害，算是比较难对付的一个BOSS，不过在回复药足够的情况下，两物理职业站前排加上两个ヒーラー站后排，基本可以保证磨掉BOSS半血后才倒地，只要有两支这样的队伍就可以搞定这个BOSS了，建议队伍平均等级在15级以上再来挑战。

支线事件里跟银之秘药和オニキス（石华）剧情相关的选项会涉及到该特定角色以后章节的特殊分支事件，切记不能两个都选，否则后选的那名角色会脱离队伍。

# 第四章：炎之迷宫

## 主线事件

| 名称 | 备注 |
|---|---|
| 炎の迷宫 | 开启炎の迷宫的侵攻 |
| 潜入者 | 剧情对话 |
| 遭遇 | 剧情对话 |
| 纠缠 | 剧情对话 |
| 亲友 | 剧情对话 |
| 仲直り | 剧情对话 |
| 吸魔穴探索 | 开启吸魔穴的探索 |
| おとり作战 | 剧情对话 |
| おとり作战成功 | 剧情对话 |
| 成功の果てに | 剧情对话 |
| 孤立 | 剧情对话 |
| 乐胜ムード | 剧情对话 |
| 绝望の足音 | 剧情对话，迷宫内传送门重置 |
| 龟裂 | 剧情对话 |
| 摇れる复仇心 | 剧情对话 |
| 广がる不番 | 剧情对话 |
| 困惑 | 剧情对话 |
| 虐げられる少女 | 剧情对话 |
| 气氛转换 | 剧情对话 |
| 过失 | 剧情对话 |
| 折れる心 | 剧情对话 |
| 隔离 | 剧情对话 |

**流程**

队伍在炎之迷宫里行进时，队长的HP会不断削减。本章开始战斗的时间变长，这个迷宫里的敌人再度强化，其中的飞行类敌人HP高达160，等级为26，对飞行类敌人有特效的职业就可以在这个迷宫里大显身手了。在上一章最好把队伍的平均等级练到20左右再消灭BOSS进入本章，不然战斗难度会比较大，如果有学者到达20级就马上转职成大炮使い，将大炮使い放在后排你就会发现这个职业的强大了，如果侵攻的三个部队里都有一个大炮使い会使战斗变得轻松不少。

主线事件“绝望の足音”发生之后消灭掉所有的传送门就会出现魔力源的讨伐任务，这个迷宫的BOSS是由4只魔物组成的小队，它们的平均等级在25左右，由于BOSS的位置离我们比较远，所以当走到BOSS面前时队长基本都处于空血状态，因此在设置队长的时候要尽量把没什么攻击力的职业设为队长，这样就算他死了也不会影响其他队员与BOSS的战斗。这4只魔物的防御力比较高，推荐用法系职业和大炮使い的群攻技能来对付，一旦攻击主力倒地就要立即撤退，让其他小队接着与BOSS交战，这样在时间结束前是可以将这4只魔物放倒的。




## 支线事件

| 名称 | 备注 |
|---|---|
| 激战 格斗家 | グレン特殊事件 |
| 归还命令 | 上一章选择支线事件“オニキスと魔王”后出现，エーデル特殊事件，メーネ暂时脱离队伍 |
| 故乡 | 上一章选择支线事件“オニキスと将军”后出现，オブリ特殊事件 |
| 激战 铳姬 | 上一章选择支线事件“铳姬と银の秘药”后出现，トリニティ特殊事件 |
| 激战 南方人狼 | 上一章选择支线事件“断绝の时”后出现，サヤノ特殊事件 |
| おつかい | 剧情对话 |

# 第五章：深渊之门

## 主线事件

| 名称 | 备注 |
|---|---|
| 深渊の门 | 开启深渊の门迷宫的侵攻 |
| 炎の迷宫探索 | 开启炎の迷宫的探索 |
| 热波 | 剧情对话 |
| 诱拐决行 | 剧情对话 |
| 丧失 | 剧情对话 |
| 励まし | 剧情对话 |
| 回归、そして…… | 剧情对话 |

| | |
|---|---|
| テレード | 剧情对话 |
| 新たな力 | 剧情对话，所有上位职业可以直接在酒场雇佣，前提是在之前的章节完成分支事件获得转职条件并且已经转职 |
| ミード | 剧情对话 |

## 支线事件

| 名称 | 备注 |
|---|---|
| 激战 将军 | 上一章完成分支事件“故乡”后出现，オブリ特殊事件 |
| 激战 魔王 | 上一章完成分支事件“归还命令”后出现，エーデル特殊事件，メーネ归队 |
| 热波の代价 | 剧情对话 |
| 消灭 | 剧情对话 |
| やりたいこと | 剧情对话 |
| 何をすれば | 剧情对话 |
| 役に立ちたい | 剧情对话 |
| 住めば都 | 剧情对话 |
| 仲直り成功 | 剧情对话 |
| 完成したのは…… | 剧情对话 |
| 医师の心 | 剧情对话 |
| ありがとう | 剧情对话 |
| 振り向いて欲しい | 剧情对话 |
| 告白 | 剧情对话 |
| 隠された魔导书 | 完成エーデル一系列任务后出现，エーデル一、メーネ特殊事件 |
| 春眠 | 完成トリニティ系列任务后出现，トリニティ特殊事件 |

**流程**

这个迷宫虽然不象前两章的迷宫会不停损耗HP和MP，但是迷宫中的传送门出现魔物的速度非常快，不过好在魔物的实力比上一章要弱，只要有大炮使い这个强力职业在，速杀杂鱼简直不在话下。在进攻最后一个传送门的时候会出现魔物站在传送门上的情况，遇到这种情况时需要后退几步将魔物引离传送门，不然是无法攻击到门的。

这个迷宫的BOSS是火龙ファフニル，高达3200的HP对付起来相当棘手，并且在进行BOSS战时，这个迷宫中的传送门会不停重置，所以用之前先消灭传送门再集中火力对付BOSS的办法是行不通的了。大炮使い依然是必备职业，因为可以很轻松地清理掉杂兵，无属性攻击的カージィ可以给BOSS造成比较可观的伤害，可以在他的队伍里安排一个回复型职业来保证生存力。火龙的弱点属性是水，如果之前合成出带水属性的武器在这里就可以派上用场的，火龙主要就靠水属性攻击以及カージィ的无属性攻击来攻克。




# 第六章：光明宫

## 主线事件

| 名称 | 备注 |
|---|---|
| 光明宫 | 开启光明宫迷宫的侵攻 |
| 深渊の门探索 | 开启深渊の门的探索 |
| 心休まる时 | 剧情对话 |
| 父との再会 | 剧情对话 |
| もう一つの再会 | 剧情对话 |

## 支线事件

| 名称 | 备注 |
|---|---|
| 欲しかった言叶 | 剧情对话 |

**流程**

战斗时间再次增加，迷宫非常大，不过敌人的实力并没有进化多少，而且这个迷宫里召唤门召唤魔物的速度明显比上一章的迷宫慢上不少，再加上本身战斗时间也有所延长，导致这个迷宫的难度明显低于上一个迷宫。

流程到这里已经没有多少事件了，如果不追求全职业满级就可以直接破坏所有的传送门开启魔力源讨伐。这个迷宫的BOSS战传送门不会重置，我们又可以先消灭所有传送门之后再来对




付BOSS。ジェネレイトワン的HP为1600，仅仅是火龙的一半，各项能力也仅仅跟火龙持平，对于已经推倒火龙到达这里的玩家来说，这个BOSS就是给我们送经验的，干掉它之后就可以进入游戏的最后一个章节了。

# 第七章：テレ-ド内

## 主线事件

| 名称 | 备注 |
|---|---|
| 光明宫探索 | 开启光明宫的探索 |
| 和解 | 剧情对话 |
| 前哨战 | 剧情对话 |
| 决战前夜 | 剧情对话 |
| 共同作战 | 剧情对话，侵攻任务追加 |
| 魔导核 | 剧情对话 |
| 魔力源消灭之后 | |
| 古代遗迹 | 剧情对话，テレード内侵攻不可 |
| 最终决战 | 剧情对话，テレード内侵攻再开 |

### 流程

从触发主线事件“前哨战”开始，就有实力强劲的魔物开始入侵村庄，防守几天直到发生事件“共同作战”后就可以对最后的迷宫进行侵攻了。テレード内传送门非常之多，而且传送魔物的速度也不慢，想要清光所有的传送门得花上几天的工夫。由于魔物的实力比较强，尽量让出战的部队都携带好回复药品，清理完所有的门之后出现魔力源，魔封巨石使用的是全体风属性攻击，威力不算大，只要带上足够的药品就能轻松解决掉。

破坏魔封巨石后发生剧情，接下来就是最后的战斗了，最后的BOSS真魔封巨石离我们的部队出现的位置不远，可以直接进行魔力源的讨伐。真魔封巨石会使用全体水属性以及全体风属性攻击，攻击力和之前没多大区别，只是HP比之前多了不少，并且每隔一段时间会自动回复500HP。




不过在我们3支强力部队的前仆后继下，最终它还是会倒下的，由于有足够的时间来攻击BOSS，实际难度比火龙低太多了。

成功破坏魔封巨石，随之也迎来了游戏的结局。在看完通关动画之后系统会让我们保存一个记录，然后会追加一个名为梦幻回廊的隐藏迷宫。隐藏迷宫里的敌人非常强大，传送门数量也很多，每次战斗结束后传送门自动重置。按照流程通关的记录想要在规定时间内破坏掉这个迷宫里所有的传送门几乎是不可能的，探索以前的迷宫，拿到强力装备后再来进行挑战吧。

# 全职业详细资料一览

## ウォリア-系

### ウォリアー

| 使用武器 | 长剑 | 队长效果 | 攻击↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | スラッシュ（通常攻击） | | |
| 后卫技能 | ソードウェイブ（通常攻击，命中、威力下降） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| —— | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 2 | 剑特化+1 | 剑攻击力↑ |
| 4 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 6 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 8 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 10 | 对人 | 对人类敌人时攻击力↑ |
| 12 | 剑特化+1 | 剑攻击力↑ |
| 14 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 16 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 18 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 20 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 22 | 剑特化+1 | 剑攻击力↑ |
| 24 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 26 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 28 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 30 | 强气 | HP减少时攻击力↑ |
| 32 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 剑特化+1 | 剑攻击力↑ |
| 36 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 剑特化+1 | 剑攻击力↑ |
| 40 | 受け流し | 高概率敌人近身攻击伤害下降 |

**职业评价** 初期可雇佣的职业，游戏前中期能充分发挥其近战物理攻击的优势，缺点在于命中低。

## ヘビーナイト

| | | | |
|---|---|---|---|
| 使用武器 | 长剑 | 队长效果 | 攻击力↑ |
| 前卫技能 | スラッシュ（通常攻击） | | |
| 后卫技能 | スカイスラッシュ（对空攻击，对飞行类怪物特效） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 5 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 5 | 敌寄せ | 队长效果 |
| 5 | 重装特化 | 装备重装时，攻击力↑ |
| 5 | 剑特化+1 | 剑攻击力↑ |
| 6 | 远距离防御+1 | 受到远距离攻击伤害降低 |
| 8 | 远距离防御+1 | 受到远距离攻击伤害降低 |
| 10 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 12 | 剑特化+1 | 剑攻击力↑ |
| 14 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 16 | 远距离防御+1 | 受到远距离攻击伤害降低 |
| 18 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 20 | 钢の意思 | 防御时很大几率防御力上升 |
| 22 | 剑特化+1 | 剑攻击力↑ |
| 24 | 重装特化 | 装备重装时，攻击力↑ |
| 28 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 30 | 重装特化 | 装备重装时，攻击力↑ |
| 32 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 34 | 剑特化+1 | 剑攻击力↑ |
| 36 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 剑特化+1 | 剑攻击力↑ |
| 40 | 钢铁の守护神 | 前卫时，确保后卫单位不受到伤害 |

**职业评价** 攻击和命中都非常优秀的近战职业，放在部队的任何位置都不会影响他的攻击性。

## サムライ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 使用武器 | 刀 | 队长效果 | 防御↑ |
| 前卫技能 | 袈裟切り（通常攻击） | | |
| 后卫技能 | 空斩（对空攻击，伤害下降） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 5 | 刀特化+1 | 刀攻击力↑ |
| 5 | 防御↑+1 | 队长效果 |
| 12 | 刀特化+1 | 刀攻击力↑ |
| 14 | 防御↑+1 | 队长效果 |
| 22 | 刀特化+1 | 刀攻击力↑ |
| 28 | 防御↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 刀特化+1 | 刀攻击力↑ |
| 36 | 防御↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 刀特化+1 | 刀攻击力↑ |

**职业评价** 拥有超强物理攻击的武士，不过HP和技能方面有所欠缺。

# ストライカ-系

## ストライカー

| | | | |
|---|---|---|---|
| 使用武器 | 格斗 | 队长效果 | 命中↑ |
| 前卫技能 | 横打（通常攻击） | | |
| 后卫技能 | 远当て（通常远距离攻击） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| — | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 2 | 格斗特化+1 | 格斗武器攻击力↑ |
| 4 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 6 | HPアップ+1 | HP最大值↑ |
| 8 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 10 | 对魔 | 对魔类敌人时攻击力↑ |
| 12 | 格斗特化+1 | 格斗武器攻击力↑ |
| 14 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 16 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 18 | HPアップ+1 | HP最大值↑ |
| 20 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 22 | 格斗特化+1 | 格斗武器攻击力↑ |
| 24 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 26 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 28 | HPアップ+1 | HP最大值↑ |
| 30 | カウンター | 受到近身攻击时小几率反弹伤害 |
| 32 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 格斗特化+1 | 格斗武器攻击力↑ |
| 36 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 格斗特化+1 | 格斗武器攻击力↑ |
| 40 | 心眼 | 不会受到敌人会心一击 |

**职业评价** 拥有很高的HP和会心一击率，适合定点守卫建筑物。



## 枪术士

| 使用武器 | 枪 | 队长效果 | 攻击↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | 直突（通常攻击，命中少许上升） | | |
| 后卫技能 | 伸穿（通常攻击，威力降低） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 5 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 5 | 枪特化+1 | 枪攻击力↑ |
| 5 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 5 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 6 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 8 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 10 | 弱点突き | 会心一击时威力上升 |
| 12 | 枪特化+1 | 枪攻击力↑ |
| 14 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 16 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 20 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 22 | 枪特化+1 | 枪攻击力↑ |
| 24 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 26 | 对兽 | 对兽类敌人时攻击力↑ |
| 28 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 30 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 32 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 枪特化+1 | 枪攻击力↑ |
| 36 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 枪特化+1 | 枪攻击力↑ |
| 40 | 神枪の见切り | 很高几率阻挡突属性攻击 |

**职业评价** ストライカー的强化版，没有什么出色的才能。

# ウイザード系

## ウィザード

| 使用武器 | 杖 | 队长效果 | MP↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | 高速咏唱（MP9消费，命中少许上升，对应装备武器属性相同的单体魔法） | | |
| 后卫技能 | 四属性魔法（MP8消费，对应装备武器属性相同的单体魔法） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| — | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 2 | 杖特化+1 | 杖攻击力↑ |
| 4 | 知识アップ+1 | 知识↑ |
| 6 | MPアップ+1 | MP最大值↑ |
| 8 | MP↑ | 队长效果 |
| 10 | 对兽 | 对兽类敌人时攻击力↑ |
| 12 | 杖特化+1 | 杖攻击力↑ |
| 14 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 16 | 知识アップ+1 | 知识↑ |
| 18 | MPアップ+1 | MP最大值↑ |
| 20 | MP↑ | 队长效果 |
| 22 | 杖特化+1 | 杖攻击力↑ |
| 24 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 26 | 知识アップ+1 | 知识↑ |
| 28 | MPアップ+1 | MP最大值↑ |
| 30 | 谛观 | HP低时命中率↑ |
| 32 | MP↑ | 队长效果 |
| 34 | 杖特化+1 | 杖攻击力 |
| 36 | MP↑ | 队长效果↑ |
| 38 | 杖特化+1 | 杖攻击力↑ |
| 40 | マジックシールド | 很高几率将伤害转化为MP |

**职业评价** 伤害非常可观的法系职业，MP消耗过快是其最大的缺陷，如果带上回复MP的药品出战则可发挥巨大的能力。

## エンチャンター

| 使用武器 | 杖 | 队长效果 | 无 |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | エンチャントフォース（MP8消费，强化武器魔法属性的单体攻击） | | |
| 后卫技能 | 四属性防御（MP9消费，防御型魔法，魔力不足时效果降低） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 5 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 20 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 30 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |

**职业评价** 非常可怜的学不到技能的上位职业，放在后卫可以使队伍拥有很不错的属性防御效果。

## ボムマジシャン

| 使用武器 | 花火 | 队长效果 | 魔攻↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | 集中爆破（MP4消费，魔力不足时威力减半） | | |
| 后卫技能 | 广域爆破（MP2消费，横范围伤害，魔力不足时威力减半） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 5 | 魔攻↑+1 | 队长效果 |
| 5 | 爆弹特化+1 | 爆弹攻击力↑ |
| 5 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 5 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 6 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 8 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 10 | 俯瞰 | 后卫时命中率↑ |
| 12 | 爆弹特化+1 | 爆弹攻击力↑ |
| 14 | 魔攻↑+1 | 队长效果 |
| 16 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 20 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 22 | 爆弹特化+1 | 爆弹攻击力↑ |
| 24 | 对魔法建筑物 | 对魔法建筑物时攻击力↑ |
| 26 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 28 | 魔攻↑+1 | 队长效果 |
| 30 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 32 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 34 | 爆弹特化+1 | 爆弹攻击力↑ |
| 36 | 魔攻↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 爆弹特化+1 | 爆弹攻击力↑ |
| 40 | 震撼 | 会心一击时敌人倒地 |

**职业评价** 既能单体攻击也能范围攻击，根据实际情况进行调整可以发挥这个职业的巨大威力。

# ヒーラー系

## ヒーラー

| 使用武器 | 急救箱 | 队长效果 | 魔防↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | 应急处置（HP回复，非使用药品） | | |
| 后卫技能 | 深度治疗（HP高回复，非使用药品） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| — | ドジっ子 | 有可能搞错对象 |
| 2 | 回复上升+1 | 回复行动时回复量↑ |
| 4 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 6 | MPアップ+1 | MP最大值↑ |
| 8 | 魔防↑+1 | 队长效果 |
| 10 | 精神力アップ+1 | 精神力↑ |
| 12 | 回复上升+1 | 回复行动时回复量↑ |
| 14 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 16 | MPアップ+1 | MP最大值↑ |
| 18 | 精神力アップ+1 | 精神力↑ |
| 20 | 魔防↑+1 | 队长效果 |
| 22 | 回复上升+1 | 回复行动时回复量↑ |
| 24 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 26 | MPアップ+1 | MP最大值↑ |
| 28 | 精神力アップ+1 | 精神力↑ |
| 30 | 药の知识 | 有时候会不消耗回复药 |
| 32 | 魔防↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 回复上升+1 | 回复行动时回复量↑ |
| 36 | 魔防↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 回复上升+1 | 回复行动时回复量↑ |
| 40 | HP自动回复 | 战斗胜利时HP5%回复 |

**职业评价** 非常重要的负责回复的职业，非战斗状态下使用回复药品为全队效果，使用药品时有回复加成，在讨伐魔力源时必带的职业。

## ガードナイト

| 使用武器 | 双盾 | 队长效果 | 防御↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | リジェネレイトアサルト（MP6消费，普通攻击且将攻击伤害的10%转换为自己的HP） | | |
| 后卫技能 | ライフストリーム（MP4消费，同伴HP低时，代替同伴承担自身最多5%HP的伤害） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 5 | 防御↑+1 | 队长效果 |
| 5 | 盾特化+1 | 盾效果↑ |
| 5 | 重装特化+1 | 装备重装时，攻击力↑ |
| 5 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 6 | HPアップ+1 | HP最大值↑ |
| 8 | HPアップ+1 | HP最大值↑ |
| 10 | 挑发 | 战斗时被敌人攻击的几率↑ |
| 12 | 盾特化+1 | 盾效果↑ |
| 14 | 防御↑+1 | 队长效果 |
| 16 | HPアップ+1 | HP最大值↑ |
| 20 | 重装特化+1 | 装备重装时，攻击力↑ |
| 22 | 盾特化+1 | 盾效果↑ |
| 24 | 威压 | HP最大时敌人攻击力↓ |
| 26 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 28 | 防御↑+1 | 队长效果 |
| 30 | 重装特化+1 | 装备重装时，攻击力↑ |
| 32 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 34 | 盾特化+1 | 盾效果↑ |
| 36 | 防御↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 盾特化+1 | 盾效果↑ |
| 40 | 绝对の盾 | 很高几率阻挡打属性攻击 |

**职业评价** 攻击和防御都非常优秀，攻击时自动回血这一点让这个职业成为战斗中续航能力最强的职业。

## ブースター

| 使用武器 | 镜 | 队长效果 | MP↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | マジックプロテクト（MP6消费，全体魔防上升，魔力不足时无效果） | | |
| 后卫技能 | 广域治疗（同伴HP低时进行该同伴以及横排同伴的连带回复，非使用药品） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 5 | MP↑+1 | 队长效果 |
| 5 | 镜特化+1 | 镜效果↑ |
| 5 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 5 | 反射广域化 | 单体魔法广域化 |
| 6 | MPアップ+1 | MP最大值↑ |
| 8 | MPアップ+1 | MP最大值↑ |
| 10 | 精神力アップ+1 | 精神力最大值↑ |
| 12 | 镜特化+1 | 镜效果↑ |
| 14 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 16 | MPアップ+1 | MP最大值↑ |
| 18 | 精神力アップ+1 | 精神力最大值↑ |
| 20 | 魔法吸收 | 将魔法攻击伤害的一成转化为MP |
| 22 | 镜特化+1 | 镜效果↑ |
| 24 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 26 | MP↑+1 | 队长效果 |
| 28 | 精神力アップ+1 | 精神力最大值↑ |
| 30 | MP↑+1 | 队长效果 |
| 32 | MP↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 镜特化+1 | 镜效果↑ |
| 36 | MP↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 镜特化+1 | 镜效果↑ |
| 40 | マジックカウンタ | 较高几率反射魔法伤害 |

**职业评价** 辅助能力不错的职业，他的广域治疗在守卫建筑物时会有非常好的效果。

# シーフ系

## シーフ

| 使用武器 | 短剑 | 队长效果 | 敏捷↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | ブレイドダンス（通常攻击） | | |
| 后卫技能 | スニークブレイド（通常攻击，命中提高） | | |



| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| — | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 2 | 短剑特化+1 | 短剑攻击力↑ |
| 4 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 6 | 陷阱解除+1 | 陷阱解除率↑ |
| 8 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 10 | 陷阱回避 | 陷阱回避率100% |
| 12 | 短剑特化+1 | 短剑攻击力↑ |
| 14 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 16 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 18 | 陷阱解除+1 | 陷阱解除率↑ |
| 20 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 22 | 短剑特化+1 | 短剑攻击力↑ |
| 24 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 26 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 28 | 陷阱解除+1 | 陷阱解除率↑ |
| 30 | 沉着 | HP最大时，敏捷和腕力↑ |
| 32 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 短剑特化+1 | 短剑攻击力↑ |
| 36 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 短剑特化+1 | 短剑攻击力↑ |
| 40 | 刹那の见切り | 很高几率阻挡斩属性攻击 |

**职业评价** 游戏中后期会经常使用到的职业，理由就在于会解除陷阱，而且很高的回避率让这个职业即使在BOSS战时也不容易挂掉。

## クノイチ

| 使用武器 | チャクラム | 队长效果 | 幸运↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | スライスダンス（通常攻击） | | |
| 后卫技能 | フェイタルスラッシュ（高几率出现会心一击） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 5 | 幸运↑+1 | 队长效果 |
| 5 | 战轮特化+1 | 战轮攻击力↑ |
| 5 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 5 | 敏捷性アップ+1 | 敏捷↑ |
| 6 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 8 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 10 | 对人 | 对人类敌人时攻击力↑ |
| 12 | 战轮特化+1 | 战轮攻击力↑ |
| 14 | 幸运↑+1 | 队长效果 |
| 16 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 20 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 22 | 战轮特化+1 | 战轮攻击力↑ |
| 24 | 冷酷 | HP最大时，回避和攻击力↑ |
| 26 | 敏捷性アップ+1 | 敏捷↑ |
| 28 | 幸运↑+1 | 队长效果 |
| 30 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 32 | 敏捷性アップ+1 | 敏捷↑ |
| 34 | 战轮特化+1 | 战轮攻击力↑ |
| 36 | 幸运↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 战轮特化+1 | 战轮攻击力↑ |
| 40 | 隐密 | 敌人不容易发现你 |

**职业评价** 使用战轮的，放在后排可以利用他的高会心一击率来扼杀杂鱼。

# アーチャー系

## アーチャー

| 使用武器 | 弓 | 队长效果 | 命中↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | 速射（通常攻击，命中低下） | | |
| 后卫技能 | スナイプシュート（强力攻击，回避低下） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| — | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 2 | 弓特化+1 | 弓攻击力↑ |
| 4 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 6 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 8 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 10 | 对飞行 | 对飞行类敌人时攻击力↑ |
| 12 | 弓特化+1 | 弓攻击力↑ |
| 14 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 16 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 18 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 20 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 22 | 弓特化+1 | 弓攻击力↑ |
| 24 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 26 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 28 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 30 | 豪胆 | HP最大时攻击力↑ |
| 32 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 弓特化+1 | 弓攻击力↑ |
| 36 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 弓特化+1 | 弓攻击力↑ |
| 40 | ロックスナイプ | 突耐性无效化攻击 |

**职业评价** 弓箭手在游戏中的表现平平，除了对飞行类怪物有特效外，就没有一点自己的特色了。

## ガンナー

| 使用武器 | 铳 | 队长效果 | 敏捷↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | クイックドロウ（两次连续攻击，命中低、会心一击率高，MP2消费，魔力不足时威力减半） | | |
| 后卫技能 | ファニング（命中高，MP2消费，魔力不足时威力减半） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 5 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 5 | 铳特化+1 | 铳攻击力↑ |
| 5 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 5 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 6 | 幸运アップ+1 | 幸运↑ |
| 8 | 幸运アップ+1 | 幸运↑ |
| 10 | 鹰目 | HP最大时命中↑ |
| 12 | 铳特化+1 | 铳攻击力↑ |
| 14 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 16 | 幸运アップ+1 | 幸运↑ |
| 20 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 22 | 铳特化+1 | 铳攻击力↑ |
| 24 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 26 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 28 | 对飞行 | 对飞行类敌人时攻击力↑ |
| 30 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 32 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 铳特化+1 | 铳攻击力↑ |
| 36 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 铳特化+1 | 铳攻击力↑ |
| 40 | ブラストダンス | 会心一击效果↑ |

**职业评价** 铳士是靠消耗MP来进行攻击的，虽然总体能力比弓箭手强，不过出战时记得带上回复MP的药品。

# ポーター系

## ポーター

| 使用武器 | かご | 队长效果 | 敏捷↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | チャージ（通常攻击） | | |
| 后卫技能 | ガード（受到伤害减半） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| – | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 2 | 丈夫さアップハイ+1 | 丈夫さ（耐力）↑↑ |
| 4 | 精神力アップ+1 | 精神力↑ |
| 6 | 蔑み+1 | 根据敌人的情况攻击力、防御力↑ |
| 8 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 10 | 对人 | 对人类敌人时攻击力↑ |
| 12 | 丈夫さアップハイ+1 | 丈夫さ（耐力）↑↑ |
| 14 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 16 | 精神力アップ+1 | 精神力↑ |
| 18 | 蔑み+1 | 根据敌人的情况攻击力、防御力↑ |
| 20 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 22 | 丈夫さアップハイ+1 | 丈夫さ（耐力）↑↑ |
| 24 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 26 | 精神力アップ+1 | 精神力↑ |
| 28 | 蔑み+1 | 根据敌人的情况攻击力、防御力↑ |
| 30 | 冷酷 | HP最大时，回避和攻击力↑ |
| 32 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 丈夫さアップハイ+1 | 丈夫さ（耐力）↑↑ |
| 36 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 丈夫さアップハイ+1 | 丈夫さ（耐力）↑↑ |
| 40 | 收纳の达人 | 可以带回村子的道具数量+1 |

**职业评价** 收纳的达人，在迷宫探索或者挖掘时带上他可以获得回收道具数量+1的效果。

## トレーダー

| 使用武器 | 短剑 | 队长效果 | 敏捷↑魔防↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | チャージ（通常攻击） | | |
| 后卫技能 | ガード（受到伤害减半） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 5 | 敏捷↑ | 队长效果 |
| 5 | 魔防↑ | 队长效果 |
| 5 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 5 | 敏捷性アップ+1 | 敏捷↑ |
| 5 | セレブ+1 | 饰品掉落率+1 |
| 6 | 敏捷↑ | 队长效果 |
| 8 | 敏捷性アップ+1 | 敏捷↑ |
| 10 | 对人 | 对人类敌人时攻击力↑ |
| 12 | 敏捷↑ | 队长效果 |
| 14 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 16 | 魔防↑ | 队长效果 |
| 18 | 敏捷性アップ+1 | 敏捷↑ |
| 20 | セレブ+1 | 饰品掉落率+1 |
| 24 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 26 | 魔防↑ | 队长效果 |
| 28 | セレブ+1 | 饰品掉落率+1 |
| 30 | 沉着 | HP最大时，敏捷、腕力↑ |
| 32 | 敏捷↑ | 队长效果 |
| 34 | 魔防↑ | 队长效果 |
| 36 | 敏捷↑ | 队长效果 |
| 38 | 魔防↑ | 队长效果 |
| 40 | 商人の慧眼 | 魔法道具入手率↑ |



**职业评价** 势利的商人，能增加怪物物品的掉落率，刷装备的时候一定要带上他。

## 探险家

| 使用武器 | ルーペ | 队长效果 | 敏捷↑幸运↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | チャージ（通常攻击） | | |
| 后卫技能 | ガード（受到伤害减半） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 5 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 5 | 幸运↑+1 | 队长效果 |
| 5 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 5 | 幸运アップ+1 | 幸运↑ |
| 5 | 陷阱解除+1 | 陷阱解除率↑ |
| 6 | 陷阱解除+1 | 陷阱解除率↑ |
| 8 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 10 | アイテムドロップ | 道具掉落率↑ |
| 12 | 幸运↑+1 | 队长效果 |
| 14 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 16 | 陷阱解除+1 | 陷阱解除率↑ |
| 20 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 22 | 幸运↑+1 | 队长效果 |
| 24 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 26 | 幸运アップ+1 | 幸运↑ |
| 28 | 幸运アップ+1 | 幸运↑ |
| 30 | 对兽 | 对兽类敌人时攻击力↑ |
| 32 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 幸运↑+1 | 队长效果 |
| 36 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 幸运↑+1 | 队长效果 |
| 40 | レアドロップ | 稀有道具掉落率↑ |

**职业评价** 同样可以解除陷阱，不过其他能力就比盗贼差多了，满级时会增加稀有道具的掉落率，探索迷宫时能派上用场。

# 职人系

## 职人

| 使用武器 | ハンマー | 队长效果 | 经验↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | ヒット（通常攻击） | | |
| 后卫技能 | ガード（受到伤害减半） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| – | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| – | 腕力アップハイ+1 | 腕力↑↑ |
| 2 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 4 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 6 | 劣化减少+1 | 低概率装备劣化无效 |
| 8 | 腕力アップハイ+1 | 腕力↑↑ |
| 10 | 职人技艺 | HP最大时攻击力↑ |
| 12 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 14 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 16 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 18 | 劣化减少+1 | 低概率装备劣化无效 |
| 20 | 腕力アップハイ+1 | 腕力↑↑ |
| 22 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 24 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 26 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 28 | 劣化减少+1 | 低概率装备劣化无效 |
| 30 | 对魔法建筑物 | 对魔法建筑物时攻击力↑ |
| 32 | 腕力アップハイ+1 | 腕力↑↑ |
| 34 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 36 | 腕力アップハイ+1 | 腕力↑↑ |
| 38 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 40 | 装备ドロップ | 装备品掉落率↑ |

**职业评价** 战斗、修理、挖掘等都比较擅长的职业，由于会的东西比较多导致本身没有什么特长。

## 大工

| 使用武器 | ハンマー | 队长效果 | 幸运↑经验↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | ブレイク（通常攻击） | | |
| 后卫技能 | ガード（受到伤害减半） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 5 | 幸运↑+1 | 队长效果 |
| 5 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 5 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 5 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 5 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 8 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 10 | 安全第一 | HP最大时，防御、回避↑ |
| 12 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 14 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 16 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 18 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 20 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 22 | 幸运↑+1 | 队长效果 |
| 24 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 26 | 幸运↑+1 | 队长效果 |
| 26 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 28 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 30 | 对魔法建筑物 | 对魔法建筑物时攻击力↑ |
| 32 | 幸运↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 幸运↑+1 | 队长效果 |
| 36 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 40 | 最后の意地 | 低HP时幸运↑ |

**职业评价** 对修理方面十分擅长，修理建筑物时带上一个大工会有意想不到的效果。

## シェフ

| 使用武器 | ナベ | 队长效果 | 经验↑HP↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | テイスティング（通常攻击，HP吸收10%） | | |
| 后卫技能 | 医食同源（全体HP、MP回复） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 5 | HP↑+1 | 队长效果 |
| 5 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 5 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 5 | HPアップ+1 | HP最大值↑ |
| 6 | 解体+1 | 素材掉落率↑ |
| 8 | 解体+1 | 素材掉落率↑ |
| 10 | 对兽 | 对兽类敌人时攻击力↑ |
| 12 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 14 | HP↑+1 | 队长效果 |
| 16 | 解体+1 | 素材掉落率↑ |
| 20 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 22 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 24 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 26 | HPアップ+1 | HP最大值↑ |
| 28 | HP↑+1 | 队长效果 |
| 30 | 料理 | 战斗胜利时，部队全员回复 |
| 32 | HPアップ+1 | HP最大值↑ |
| 34 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 36 | HP↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 40 | 至高の料理 | 战斗之后全回复 |

**职业评价** 比ヒーラー更厉害的回复型职业，可以给全队回复HP和MP，比较遗憾的是使用回复药时没有加成。

## 矿山士

| 使用武器 | ピッケル | 队长效果 | 经验↑魔防↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | クラッシュ（通常攻击） | | |
| 后卫技能 | ガード（受到伤害减半） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 5 | 魔防↑+1 | 队长效果 |
| 5 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 5 | 重装特化+1 | 装备重装时，攻击力↑ |
| 5 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 6 | 精神力アップ+1 | 精神力↑ |
| 8 | 精神力アップ+1 | 精神力↑ |
| 10 | ガス无效 | 瓦斯陷阱无效化 |
| 12 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 14 | 魔防↑+1 | 队长效果 |
| 16 | 精神力アップ+1 | 精神力↑ |
| 20 | 重装特化+1 | 装备重装时，攻击力↑ |
| 22 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 24 | 重装特化+1 | 装备重装时，攻击力↑ |
| 26 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 28 | 魔防↑+1 | 队长效果 |
| 30 | 对魔法建筑物 | 对魔法建筑物时攻击力↑ |
| 32 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |

| | | |
|---|---|---|
| 34 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 36 | 魔防↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 经验↑+1 | 队长效果 |
| 40 | レア采掘 | 采掘到稀有矿石的概率↑ |

**职业评价** 进行迷宫挖掘时必带的职业，纯探索用。

# 学者系

## 学者

| | | | |
|---|---|---|---|
| 使用武器 | 本 | 队长效果 | 攻击↑命中↑ |
| 前卫技能 | アクティブアナライズ（通常攻击，发现敌人弱点使伤害提高10%） | | |
| 后卫技能 | アナライズ（发现敌人弱点使伤害提高10%） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| — | 大器晚成 | 升级所需经验值增加50% |
| 2 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 4 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 6 | 知识アップ+1 | 知识↑ |
| 8 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 10 | 对人 | 对人类敌人时攻击力↑ |
| 12 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 14 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 16 | 知识アップ+1 | 知识↑ |
| 20 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 22 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 24 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 26 | 知识アップ+1 | 知识↑ |
| 28 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 30 | 强气 | HP减少时攻击力↑ |
| 32 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 36 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 40 | 观察眼 | 会心一击时调查完了 |

**职业评价** 升级所需经验比其他职业要多，培养起来非常困难，不过想要搜集怪物资料还非得用上这个职业。

## 大炮使い

| | | | |
|---|---|---|---|
| 使用武器 | 大炮 | 队长效果 | 命中↑ |
| 前卫技能 | ダイレクトキャノン（纵向范围攻击，MP2消费，魔力不足时伤害减半） | | |
| 后卫技能 | グレープキャノン（敌全体攻击，MP2消费，魔力不足时伤害减半） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 5 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 5 | 重装特化+1 | 装备重装时，攻击力↑ |
| 5 | 大炮特化+1 | 大炮攻击力↑ |
| 5 | 幸运アップ+1 | 幸运↑ |
| 6 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 8 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 10 | 弹道计算 | 前卫时攻击力↑ |
| 12 | 大炮特化+1 | 大炮攻击力↑ |
| 14 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 16 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 20 | 重装特化+1 | 装备重装时，攻击力↑ |
| 22 | 大炮特化+1 | 大炮攻击力↑ |
| 24 | 对魔法建筑物 | 对魔法建筑物时攻击力↑ |
| 26 | 幸运アップ+1 | 幸运↑ |
| 28 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 30 | 重装特化+1 | 装备重装时，攻击力↑ |
| 32 | 幸运アップ+1 | 幸运↑ |
| 34 | 大炮特化+1 | 大炮攻击力↑ |
| 36 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 大炮特化+1 | 大炮攻击力↑ |
| 40 | 祝炮 | 击破敌人时经验↑ |



**职业评价** 非常强大的职业，他的全体攻击威力十分强劲，就算是在游戏后期也可以轻松将杂兵打至残血，破坏传送门时必带的职业。

# 特定人物

## マクサ　剑士

| | | | |
|---|---|---|---|
| 使用武器 | 长剑 | 队长效果 | 攻击↑敌寄せ |
| 前卫技能 | スラッシュ（通常攻击） | | |
| 后卫技能 | ソードウェイブ（通常攻击，命中、威力下降） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 6 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 8 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 10 | 敌寄せ | 队长效果 |
| 12 | 剑特化+1 | 剑攻击力↑ |
| 14 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 16 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 18 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 20 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 22 | 剑特化+1 | 剑攻击力↑ |
| 24 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 26 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 28 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 30 | 对人 | 对人类敌人时攻击力↑ |
| 32 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 剑特化+1 | 剑攻击力↑ |
| 36 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 剑特化+1 | 剑攻击力↑ |
| 40 | 街の护り手 | HP减少时，攻击力防御力↑ |

敌寄せ：让魔物主动接近自己。

## カージィ　铠の魔术师

| 使用武器 | 杖 | 队长效果 | MP↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | マナバースト（MP10消费，无属性魔法） | | |
| 后卫技能 | 四属性魔法（MP8消费，对应装备武器属性相同的单体魔法） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| — | 重装特化+1 | 装备重装时，攻击力↑ |
| 2 | 杖特化+1 | 杖攻击力↑ |
| 4 | 知识アップ+1 | 知识↑ |
| 6 | MPアップ+1 | MP最大值↑ |
| 8 | MP↑+1 | 队长效果 |
| 10 | 对兽 | 对兽类敌人时攻击力↑ |
| 12 | 杖特化+1 | 杖攻击力↑ |
| 14 | 重装特化+1 | 装备重装时，攻击力↑ |
| 16 | 知识アップ+1 | 知识↑ |
| 18 | MPアップ+1 | MP最大值↑ |
| 20 | MP↑+1 | 队长效果 |
| 22 | 杖特化+1 | 杖攻击力↑ |
| 24 | 重装特化+1 | 装备重装时，攻击力↑ |
| 26 | 知识アップ+1 | 知识↑ |
| 28 | MPアップ+1 | MP最大值↑ |
| 30 | 钢のこころ | HP高时魔法能力↑ |
| 32 | MP↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 杖特化+1 | 杖攻击力 |
| 36 | MP↑+1 | 队长效果↑ |
| 38 | 杖特化+1 | 杖攻击力↑ |
| 40 | マジックシールド | 很高几率将伤害转化为MP |

## グレン　格斗王

| 使用武器 | 格斗 | 队长效果 | 命中↑敌寄せ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | 寸劲（通常攻击） | | |
| 后卫技能 | 远当て（通常远距离攻击） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 10 | 对魔王 | 对魔类敌人时攻击力↑↑ |
| 12 | 格斗特化+1 | 格斗武器攻击力↑ |
| 14 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 16 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 18 | HPアップ+1 | HP最大值↑ |
| 20 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 22 | 格斗特化+1 | 格斗武器攻击力↑ |
| 24 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 26 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 28 | HPアップ+1 | HP最大值↑ |
| 30 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 32 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 格斗特化+1 | 格斗武器攻击力↑ |
| 36 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 格斗特化+1 | 格斗武器攻击力↑ |
| 40 | ハイカウンター | 接近攻击很高几率反射 |



## オブリ　将军

| 使用武器 | 刀 | 队长效果 | 攻击↑敌寄せ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | 一刀两断（通常攻击） | | |
| 后卫技能 | 斩空（对空攻击） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 10 | 敌寄せ | 队长效果 |
| 12 | 刀特化+1 | 刀攻击力↑ |
| 14 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 16 | 幸运アップ+1 | 幸运↑ |
| 20 | 见切り | 近身攻击回避率↑ |
| 22 | 刀特化+1 | 刀攻击力↑ |
| 24 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 26 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 28 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 30 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 32 | 腕力アップ+1 | 腕力↑ |
| 34 | 刀特化+1 | 刀攻击力↑ |
| 36 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 刀特化+1 | 刀攻击力↑ |
| 40 | 一意专心 | 第一次攻击必定命中 |

## サヤノ　ガードマスター

| 使用武器 | 双盾 | 队长效果 | 防御↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | リジェネレイトアサルト（MP6消费，普通攻击且将攻击伤害的10%转换为自己的HP） | | |
| 后卫技能 | ライフストリームハイ（MP4消费，同伴HP低时，代替同伴承担自身最多8%HP的伤害） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 10 | 挑发 | 战斗时被敌人攻击的几率↑ |
| 12 | 盾特化+1 | 盾效果↑ |
| 14 | 防御↑+1 | 队长效果 |
| 16 | HPアップ+1 | HP最大值↑ |
| 20 | プレデターアイ | HP最大时，全部敌人攻击力↓ |
| 22 | 盾特化+1 | 盾效果↑ |
| 24 | 重装特化+1 | 装备重装时，攻击力↑ |
| 26 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 28 | 防御↑+1 | 队长效果 |
| 30 | 重装特化+1 | 装备重装时，攻击力↑ |
| 32 | 丈夫さアップ+1 | 丈夫さ（耐力）↑ |
| 34 | 盾特化+1 | 盾效果↑ |
| 36 | 防御↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 盾特化+1 | 盾效果↑ |
| 40 | 绝对の盾 | 很高几率阻挡打属性攻击 |

## トリニティ　铳士

| 使用武器 | 铳 | 队长效果 | 敏捷↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | クイックドロウ（MP2消费，命中率低，会心一击率高，魔力不足时威力减半） | | |
| 后卫技能 | ロックオンショート（MP2消费，命中率和会心一击率高，魔力不足时威力减半） | | |



## メーネ　学者见习い

| 使用武器 | 本 | 队长效果 | 攻击↑命中↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | アクティブアナライズ（通常攻击，发现敌人弱点使伤害提高10%） | | |
| 后卫技能 | 应急处理（HP回复，非使用药品） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 10 | 对人 | 对人类敌人时攻击力↑ |
| 12 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 14 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 16 | 知识アップ+1 | 知识↑ |
| 20 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 22 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 24 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 26 | 知识アップ+1 | 知识↑ |
| 28 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 30 | トラブルメイカー | HP最大时能力↓ |
| 32 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 攻击↑+1 | 队长效果 |
| 36 | 命中↑+1 | 队长效果 |
| 40 | 观察眼 | 会心一击时调查完了 |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 10 | 皇族の威严 | HP减少时，敏捷、器用さ（灵巧）↑ |
| 12 | 铳特化+1 | 铳攻击力↑ |
| 14 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 16 | 幸运アップ+1 | 幸运↑ |
| 20 | 对飞行 | 对飞行类敌人时攻击力↑ |
| 22 | 铳特化+1 | 铳攻击力↑ |
| 24 | 轻装特化+1 | 装备轻装时，重量负担↓ |
| 26 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 28 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 30 | 器用さアップ+1 | 器用さ（灵巧）↑ |
| 32 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 34 | 铳特化+1 | 铳攻击力↑ |
| 36 | 敏捷↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 铳特化+1 | 铳攻击力↑ |
| 40 | ブラストダンス | 会心一击效果↑ |



## エーデル　アークメイジ

| 使用武器 | 杖 | 队长效果 | 魔攻↑ |
|---|---|---|---|
| 前卫技能 | エンチャントフォース（MP9消费，强化武器魔法属性的单体攻击） | | |
| 后卫技能 | 四属性魔法（MP8消费，对应装备武器属性的魔法） | | |

| 习得等级 | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 10 | 对粘 | 对粘类敌人时攻击力↑ |
| 12 | 杖特化+1 | 杖攻击力↑ |
| 14 | 魔攻↑+1 | 队长效果 |
| 16 | 精神力アップ+1 | 精神力↑ |
| 20 | 强者の余裕 | MP减少时，知识、敏捷↑ |
| 22 | 杖特化+1 | 杖攻击力↑ |
| 24 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 26 | 知识アップ+1 | 知识↑ |
| 28 | 魔攻↑+1 | 队长效果 |
| 30 | 布装特化+1 | 装备布装时，防御力↑ |
| 32 | 知识アップ+1 | 知识↑ |
| 34 | 杖特化+1 | 杖攻击力↑ |
| 36 | 魔攻↑+1 | 队长效果 |
| 38 | 杖特化+1 | 杖攻击力↑ |
| 40 | 强化魔法 | エンチャント时，攻击力↑ |

### 玩后感

游戏的素质颇高，刚接触本作的时候对游戏的战斗系统非常感兴趣，这也算是RPG和塔防类游戏的结合体。不过随着游戏时间的增长，游戏中的许多问题就暴露了出来，比如不能精确控制进攻部队的方向、防守部队自动守卫的反应速度太快，以至于游戏中后期可以直接把防守部队扔在大街上让他们自己去寻找敌人进行攻击，还有水坝的鸡肋设定、刷素材刷等级的无奈设定等等。当然游戏本身是值得肯定的，如果有续作希望能在这些细节上进行改善。游戏通关时间大致40小时。

作为《女神》最成功外传系列的开山之作，阔别13年的初代《Persona》终于能在PSP上玩到了。这款不论剧情还是系统都堪称一流的RPG不仅好玩，还具有很强的现实启迪意义。本次的攻略包含篇幅巨大的系统介绍和详细的剧情流程，并且分析了作品中的重要词条。然而，虽然笔者是很尽心地在写这个攻略，但可写的、想写的实在太多，在下一辑的"研究中心"部分，我们还会就本作为大家献上深度研究。




# Persona

すべてのペルソナは、ここからはじまった。

文 胧月 美编 Juxi

| Persona | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ペルソナ | | | | |
| PSP | Atlus | RPG | 2009年4月29日 | 日版 |
| | 1人 | 5229日元 | 无对应周边 | |







# 系统指南

## 菜单解析

### 标题菜单

片头动画完毕后按下START键进入标题菜单。

NEW GAME：开始新游戏
LOAD GAME：读取存档
CONTINUE：读取中断存档
MOVIE MODE：CG鉴赏

### 主菜单

当固定剧情完毕后进入自由行动时间，玩家按下△键能开启菜单，从上往下依次为：スキル、アイテム、装备、ペルソナ、ステータス、战斗设定、システム。

#### スキル：技能

反映当前角色降魔中所有Persona的技能，其中白色字体表示此项为地图技能，灰色字体表示此项为战斗专用技能。

#### アイテム：道具

玩家当前拥有的所有道具，分消耗品、装备品、恶魔卡片和其他类四项。

### 装备：装备

为角色更换装备，选择“最强装备”可一次为该名角色替换上当前拥有的最高数值装备，避免一个一个更换浪费掉时间。

### ペルソナ：Persona

查看当前角色降魔中的Persona资料。按○切换备用Persona，按□查看Persona的能力。

### ステータス：状态

查看角色的各项数值。

### 战斗设定：战斗设定

设定5名队员的阵型和自动行动项，最后的“アナライズ”项可查看到目前为止交战过的所有敌方资料。

### システム：系统

设定消息显示速度、方向键在斜45度地图的移动方向、迷你地图的方框位置、是否记忆光标位置、战斗中命令全部下达完毕后是否确认指令，也可以读取存档、中断游戏、返回标题菜单。

## 战斗菜单

遭遇敌人进入战斗后的指令选择分为两个阶段，一是战前选择，二是正式战斗指令。

**战前选择：** 由上至下为战斗、对话、查看敌方资料、阵型调整、自动战斗和逃跑。选择“战斗”后切换至正式战斗菜单，而自动战斗“オート”则又分为重复上次指令、通常攻击、铳攻击、个别自动和个别自动设定5项，个别自动无法设定使用Persona技能，只能在通常攻击、铳攻击和防御3个项目里选择。

**正式战斗指令：** 由上至下分别为通常攻击、铳攻击、Persona技能、切换Persona、使用道具和防御。




## 角色设定

本作中除主人公外的8名角色都性格鲜明，但游戏中允许加入队伍的我方队员包括主人公在内只有5人，这就意味着不管是在游戏本篇的“赛贝克篇”还是隐藏篇“雪之女王”，玩家都要对角色有所取舍。在本篇中，我方队伍中的固定角色有主人公、园村麻希、南条圭、稻叶正男4名，剩下的1名队员要从上杉秀彦、桐岛英理子、绫濑优香和城户玲司4人选择其一，其中城户玲司的加入必须满足固定条件，否则将错过该名角色。由于只有玲司才能驱策上位魔王Persona路西法、别西卜，因此喜欢这两个Persona的玩家还是选择玲司吧。

**角色一览**

| 全名 | 昵称 | 中文简称 | 得意武器 | 相性较好的Persona种族 | 对话指令 | セベク篇 | 雪の女王篇 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 主人公 | — | — | 片手剑 | EMPEROR(魔神)、STRENGTH(龙王) | 说得する、劝诱する、挑发する、歌う | 固定 | 固定 |
| 园村麻希 | マキ | 麻希 | 弓 | PRIESTESS(女神) | 赖む、てまかせ、おだてる、怯えるフリ | 固定 | 不加入 |
| 南条圭 | なんじょうくん | 南条 | 两手剑 | HIEROPHANT(鬼神)、STRENGTH(龙王) | 物でつる、一喝する、演说する、皮肉を言う | 固定 | 选择 |
| 稻叶正男 | マーク | 马克 | 斧 | CHARIOT(破坏神)、STRENGTH(龙王) | 踊る、见つめる、挑发する、ホラを吹く | 固定 | 不加入 |
| 上杉秀彦 | ブラウン | 布朗 | 长枪 | JUSTICE(军神)、HANGEDMAN(堕天使) | ナンパ、世间话、笑わせる、胁かす | 选择 | 选择 |
| 桐岛英理子 | エリー | 艾莉 | 片手剑 | JUDGEMENT(大天使) | 怖い话、あやす、歌う、劝诱する | 选择 | 选择 |
| 绫濑优香 | アヤセ | 绫濑 | 鞭 | MAGICIAN(幻魔)、HANGEDMAN(堕天使) | けなす、泣き落とす、诱惑する、胁す | 选择 | 固定 |
| 城户玲司 | レイジ | 玲司 | 拳斗具 | DEATH(死神)、DEVIL(魔王)、TOWOR(邪神) | 无视する、胁す、叫ぶ、手品をする | 隐藏角色（选择） | 不加入 |
| 黛雪野 | ゆきの | 雪野 | 投具 | ENPRESS(地母神)、STRENGTH(龙王) | いじめる、叱る、さとす、无视する | 不加入 | 固定 |

## 城户玲司加入条件

在前往医院前要做的

1. 在职员室与中年男性教室对话
2. 在2F的空教室遇到レイジ
3. 在2-1与男学生对话
4. 到御影町ジョイ通り的便利店与货架前玲司的母亲对话，分别选择“知っている”和“いいよ”
5. 在ジョイ通り的ジャッジメント1999与マーク面前的人对话。
6. 在废工厂再次遇到レイジ

医院异界化后要做的

7. 在御影町セベクビル前第三次见到レイジ
8. 拒绝ブラウン、エリー、アヤセ加入队伍

只要完成以上8个步骤，玩家就可以在异界化的圣エルミン学园的美术室中将玲司收为同伴。

## 能力值解说

角色的5项基本能力值力、体、技、速、运的每一项都是取“角色能力值与Persona能力值中较大的一项”，比如当角色的固有力为74，而装备的Persona力为40，那么角色的最终力值即为74；同样，如果角色的固有速为51，而Persona的速为89时，最终反映出来速值为89。这就是Persona对角色性能的补正。

| | |
|---|---|
| 力 | 影响角色的直接物理攻击力 |
| 体 | 影响防御力和HP成长量 |
| 技 | 影响直接攻击力、铳攻击力和命中率 |
| 速 | 影响角色的行动速度、命中率和回避率 |
| 运 | 影响命中率、回避率、秒杀类魔法的成功率、追加效果成功率、逃跑成功率和战后道具掉落率 |

这5项数值与魔法攻击力和魔法防御力均无关，魔法攻击和魔法防御是两项独立数值，完全由装备的Persona决定。

## 能力与等级

在冒险过程中，我方角色的等级差距尽量不要拉开太大。与恶魔交涉时，要想从恶魔处获得合成Persona用卡片，必须我方全员的平均等级大于或等于敌方恶魔等级才行。当某名角色等级过低时，可以为其装备上拥有全体魔法的Persona，在战斗中多使用这些魔法可使得战斗结束后获得的经验值增多。升级时，主人公的能力点数由玩家自由分配，推荐优先提升“速”，可以在战斗中抢得先机，另一方面在以召唤Persona为主要作战手段的本作中，角色“力”数值的重要性并不高。在正常流程中，如果坚持给每名角色都装备相性最好的Persona，那么南条的等级提升会比较吃力，尽量作成AGI较高的Persona为其降魔吧。

# 移动

本作中的移动分室外和室内两种，室外移动即在御影町的大地图上移动，为2D的俯视视角；室内移动包括普通建筑和迷宫，是3D的第一人称视角。无论是室外还是室内，按住×键都可使移动加速。随着移动，游戏中的时间——月龄会逐渐推移，完成从新月到满月，再由满月到新月的循环。从新月到满月或从满月到新月都是月龄的半周期，每个半周期被分为8份，每一份就是月龄推进的最小单位，即从新月经历1/8月龄、2/8月龄……到达满月，再由满月经由7/8月龄、6/8月龄……回归新月。月龄的推移会带来以下4点变化：

1. 月龄越接近满月，恶魔的兴奋度越高。满月时与敌方恶魔交涉，它的愤怒值与欢喜值会上升的很快，从而导致交涉成功率降低。另外在战斗时，敌方恶魔也会优先使用全体魔法或杀伤力强得技能攻击我方。
2. 新月和满月时，敌方恶魔会有一定几率主动要求交涉，玩家可选择是否回应。
3. 月龄会引发Persona作成时的合体事故。
4. 在千年万年堂用宝石交换的道具发生变化。

在移动过程中，角色的SP会慢慢回复，不过这里的“慢慢”的确是慢得出奇，如果企图以移动来回复SP，遭遇恶魔后消耗的SP远远大于移动中所回复的，这里有个小技巧，就是在迷宫中上下楼梯的交接平台处来回移动，因为这里是绝对不会出现恶魔的。

# 设施

## 阴阳便利店

写有YIN&YAN的便利店，在御影町一丁目和ブラックマーケット里都能找到，是购买枪械的地方。

## 药局

写有“サトミタダシ”的药局，在サンモール、ジョイ通り、ブラックマーケット均能找到，回复道具专门店。

## 千年万年堂

杂货铺，贩卖回复道具和魔法石，玩家也可以拿宝石在此处交换道具。

## 洋品店

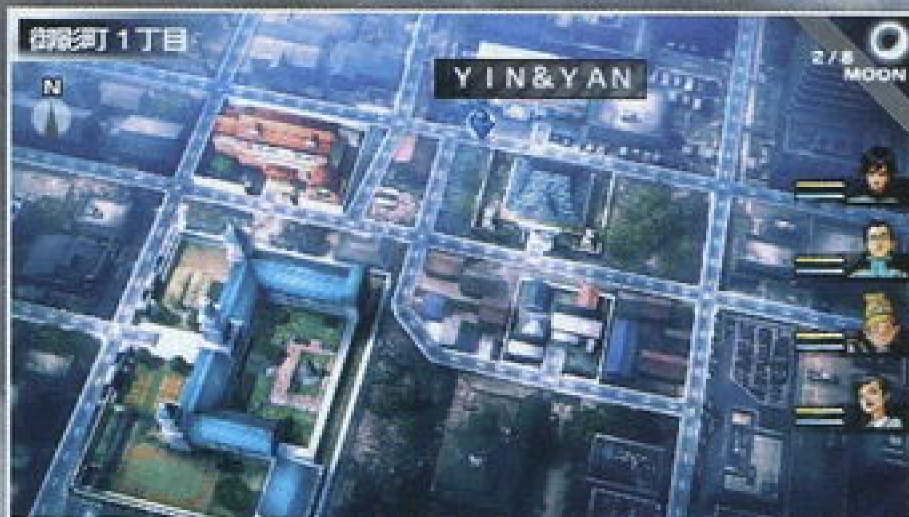
写有“ROSA-CANDIDA”的防具店。

## 咖啡店

咖啡店ピースダイナー，能打听到各种情报，在本篇中只有在暗黑集市部分才必须进入。

## 赌场

ジャッジメント1999，贩卖100元1枚的硬币，经营大量的赌博机。一定量的硬币可换取贵重魔法石乃至合成特殊Persona所必须的封神具，就算你是不喜欢赌博的好孩子也离不开这个地方。




## 保健室

学园中的保健室，可进行免费回复和存档。

## 诊所

在御影町三丁目和暗黑集市里都能找到的回复场所，和保健室不一样的是，这里回复需要缴纳一定的金钱。

## 回复之泉

作用同诊所，不过是迷宫中的专门设施。

## Velvet Room

Persona的合成场所，合成后的Persona也必须要在这里通过降魔才能给角色携带上。

## 记录点

游戏中的记录点为御影町地图或迷宫中的阿加斯迪亚之树，呈紫色大树或盆景状，与其对话便可存档。注意即使你将PSP待机而没有退出游戏，总游戏时间依然会流逝。

### TIPS 阿加斯迪亚之树



游戏中的记录点，拥有紫色树叶的树木，生长在御影町公园及迷宫的房间内。这些拥有百年以上树龄的灵木能理解人类的语言，只要向其发出请求，它就会将人们的体验细致地记录下来。据说该书的每一片树叶上都密密麻麻地记满文字，主人公们说不定也用水笔将对战结果或恶魔的资料写在上面，如果有一天你能前往御影町，不妨寻找一下看看吧。

**参考资料 agathiya**

该名原是生活于5000年前印度的圣者，他是著名的预言者，用鹿皮记录自己进行过的各种预言。其弟子也用椰树叶整理出一套预言书，保存至今。叶子上以梵语记载了世间人物的命运，前往印度的游客只要能找到懂得梵语的翻译，就能知道预言书的内容。

# 战斗指南

## 阵型

每名角色的攻击范围有所区别，Persona技能除全体攻击外，也受到范围限制，如何让所有或大部分的攻击手段有效发挥，就要求玩家合理制定阵型。在主菜单战斗设定的“フォーム”项按下□键，可对我方5名角色的阵型进行编辑，共可编辑四种常用阵型，以便根据战况切换。

编辑阵型需要将5名角色安放在5×5的方阵内，原则是任意两名角色都必须间隔1格以上。将角色摆放完毕后，按L、R键可查看该角色的通常攻击、铳攻击和Persona技能的有效范围，以红色格子表示。以射程来看，适合放在前列的角色有主人公、マーク、エリー、レイジ，中列为南条、ゆきの、ブラウン，后列为マキ、アヤセ。在角色攻击范围和Persona技能范围不能兼顾时，玩家就要牺牲其一了。




## 先制攻击与バックアタック

在月龄接近新月、或我方角色的速与运平均值较高时容易发生先制攻击，我方可优先敌方一回合行动。接近满月、或我方角色速与运的平均值较低时容易发生バックアタック，即来自敌方的突袭。被突袭时，不但要白白承受一次攻击，当前阵型也会发生前列与后列的翻转。

## 铳攻击的威力

铳攻击与通常攻击不同，威力很大程度取决于铳器和弹丸本身。

## 逃跑的成功率

己方的平均等级越高，逃跑越容易成功。如果敌方恶魔的平均等级高于我方，便几乎很难逃离。

## 升级

不断战斗可积累角色的经验值，到达固定数值后即可升级。本作中可升级的有角色LV和PersonaLV两种，角色LV不但影响角色性能数值，也关系到恶魔交涉。而Persona等级则影响到Velvet Room的Persona合成与降魔，合成Persona的等级不得高于我方PersonaLV10级，而要想对某Persona实行降魔，被降魔角色的PersonaLV不能低于该Persona的固有等级。

在一场战斗中，获得的经验值除了与敌方恶魔等级相关外，分配到每名角色头上的经验并非均等。角色获取的单独经验受其在战斗中的贡献度影响，另外在使用全体攻击魔法或全体回复魔法可大幅提高贡献度，贡献度越高分配到的经验值也就越多。使用全体攻击魔法时也要考虑敌方的耐性，攻击弱点能获得更高的贡献度。

## 属性克制

在战斗中通过アナライズ可查看交战过的恶魔资料，其中对战斗影响最大的是该恶魔的相性，针对弱点攻击是战斗的基本思路。我方Persona同样有相性设定，被敌方以弱点属性攻击后会相当危险。此外特别说明一点，本作中的“吸收”相性是无法吸收反射回来的攻击的，这点在最终BOSS潘多拉战时显得尤为有用。



## 状态

战斗中角色受我方或敌方技能的影响会进入各种不利或有利的特殊状态，进入特殊状态时角色的头像右侧会显示该状态的名称，解说如下。

| 状态名 | 利弊 | 解说 |
|---|---|---|
| 幸福 | 轻度不利 | 随机不遵照指示，程度较重时不但无法行动，防御力也会下降 |
| 冰结 | 轻度不利 | 无法行动，无法回避攻击，电击系魔法成为弱点，受到火系攻击能快速解除冰结状态 |
| 混乱 | 轻度不利 | 不遵照指示行动，有时会攻击我方 |
| 感电 | 轻度不利 | 受到电击后无法行动，冰结系魔法成为弱点 |
| 魅惑 | 轻度不利 | 100%攻击己方，程度越重攻击力越高 |
| 缚り | 轻度不利 | 无法行动 |
| 睡眠 | 轻度不利 | 无法行动，无法回避敌方攻击，防御力下降，受到伤害后能快速解除睡眠状态 |
| 不运 | 轻度不利 | “运”数值下降，对部分技能的回避能力下降 |
| 魔封 | 轻度不利 | 消费SP的技能发动成功率下降，程度较重时，即使技能成功发动效果也会减半 |
| 罪恶 | 轻度不利 | 无法使用物理攻击，程度较重时无法行动 |
| 盲目 | 轻度不利 | 命中率、回避率下降。盲目等级到达3以上时，Persona无法发动且无法与敌方恶魔交涉 |
| 恐怖 | 轻度不利 | 随机离开战场 |
| 猛毒 | 重度不利 | 攻击力减半，每回合自动扣除HP，战斗完毕不会自动恢复 |
| 麻痹 | 重度不利 | 无法行动，无法回避攻击，每回合自动扣除SP |
| 石化 | 重度不利 | 无法行动，无法回避攻击，防御力下降，受到会心一击的几率提升 |
| 病气 | 重度不利 | 每回合自动扣除HP，战斗完毕不会自动恢复 |
| 濒死 | 重度不利 | HP降到0时进入该状态，使用道具或魔法可以复活，战斗完毕后呈HP为1的状态 |
| 透明 | 有利 | 让敌方无法指定攻击，但依然会受到广范围魔法的波及 |
| 狂暴 | 有利 | 攻击力上升、命中率上升，但不会听从玩家指令，而自行以武器攻击敌人 |
| 人形 | 有利 | 只对我方濒死角色有效，操作濒死角色对敌方进行普通攻击，且不会成为敌方指定攻击目标 |
| 暴走 | 有利 | Persona暴走，攻击力上升、命中率上升，但不听从玩家指令，自动以Persona技能攻击敌人 |
| 反击 | 有利 | 受到敌方物理攻击后给予反击 |
| 兽化 | 有利 | 兽化后的角色在接近满月时全数值上升，接近新月时全数值下降 |

# 恶魔交涉

《Persona》中没有“仲魔”这一概念，与敌方恶魔成功交涉的结果是获得恶魔卡片（スペルカード），通过这些卡片合成出Persona。恶魔们有着各自的性格，根据我方交涉指令的不同，它们的怒り、喜び、兴味、恐怖四项感情会上升。对于玩家来说，有用的感情是兴味与喜び两项，只有在兴味达到最高时，才能获取恶魔卡片；而喜び最高时，交涉恶魔会有一定几率赠与我方金钱、经验或道具，也有一定几率陷入“幸福”状态。

## 交涉的基本




交涉的指令是在战斗中选择“话す”，不论交涉对象的等级是否高于我方，交涉指令都可以执行，但当交涉对象的等级高于我方时，即使将兴味提升至最高也无法获得恶魔卡片。

## 最终感情的种类与结果

| 最终感情 | 结果 |
|---|---|
| 兴味+喜び | 同时获得恶魔卡片与道具 |
| 兴味 | 获得恶魔卡片 |
| 兴味+恐怖 | 获得恶魔卡片 |
| 兴味+怒り | 获得恶魔卡片，但有一定几率受到伤害 |
| 喜び | 恶魔赠与礼物/进入“幸福”状态 |
| 喜び+恐怖 | 恶魔赠与礼物/进入“魅惑”状态/直接退场 |
| 喜び+怒り | 恶魔赠与礼物/直接退场 |
| 恐怖 | 恶魔赠与礼物/进入“缚り”状态/直接退场 |
| 恐怖+怒り | 恶魔赠与礼物/进入“混乱”状态/直接退场/恶魔攻击力提升 |
| 怒り | 恶魔攻击力提升/我方进入“缚り”状态 |

## 性格与兴味的提升关系

如前文所述，恶魔最重要的感情是兴味，不同性格的恶魔要提升其兴趣需要对应不同的交涉手段，以下就列出面对不同性格恶魔时提升兴味的指令。

| 恶魔性格 | 主人公 | マキ | マーク | 南条 | ブラウン | エリー | アヤセ | ゆきの | レイジ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 贤い | — | — | — | 演说 | 世间话 | あやす（男性恶魔限定） | — | さとす | — |
| 愚か | — | てまかせ | — | 物でつる | — | — | — | 无视する | 无视する |
| 阳气 | 劝诱する | — | ホラを吹く | — | 惊かす | — | けなす | — | — |
| 阴气 | 挑发する | — | — | 皮肉を言う | — | — | 泣き落とす（男性恶魔限定） | — | — |
| 强气 | 说得する | 怯えるフリ | — | — | — | — | 胁す | — | 胁す |
| 弱气 | — | — | 踊る | — | 笑わせる | 歌う | 泣き落とす | — | — |
| 短气 | — | 赖む | — | 一喝する | — | 劝诱する | — | — | — |
| 高慢 | — | — | 挑发する・见つめる | — | — | 劝诱する | 诱惑する | | |

但是，具有复合性格的恶魔即使使用了提升兴味的交涉，也很有可能导致其他感情上升得比兴味更快，为方便大家查找，这里附上所有恶魔的交涉方法，玩家可从中直接查找有效的交涉手段（业魔、超人、魔人无法交涉）。其中有一些指令需要特定角色完成，以每名角色的第一个文字简写表示。

**Lv1～19**

| Lv | 名字 | 兴味 | 喜び | 赠送道具 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ゾンビさん | 踊る/演说する/无视する(ゆ) | 说得する/ホラを吹く/さとす | QQメット |
| 1 | スライム | 挑发する(主)/物でつる/无视する(ゆ) | 歌う(主)/见つめる/さとす | ぎんのマニシャ |
| 2 | ピクシー | ホラを吹く/けなす | 说得する/踊る/ナンパ | ませき |
| 2 | ポルターガイスト | 物でつる/劝诱する(エ) | 踊る/皮肉を言う/さとす | ませき |
| 3 | ガキ | 踊る/皮肉を言う/泣き落とす | 物でつる/いじめる/ナンパ | ディスポイズン |
| 3 | ゾンビくん | 踊る/演说する/无视する(ゆ) | 说得する/ホラを吹く/さとす | メタルカード |
| 4 | ノッカー | ホラを吹く/けなす/笑わせる | 歌う(主)/物でつる/さとす | アームガード |
| 4 | ゾンビちゃん | 说得する/挑发する(マ)/无视する(ゆ) | 歌う(主)/见つめる/さとす | マジカルガード |
| 5 | クイックシルバー | 皮肉を言う | 物でつる/いじめる/ホラを吹く | コアシールド |
| 5 | ゾンビナース | 挑发する(主)/皮肉を言う | いじめる/ナンパ | きずぐすり |
| 6 | ケットシー | 见つめる/ホラを吹く | 歌う(主)/演说する/あやす | つるつるドロップ |
| 7 | ナハトコボルト | 物でつる/劝诱する(エ) | 说得する/皮肉を言う/诱惑する | メス |
| 8 | ジャックフロスト | 劝诱する(主)/物でつる | 歌う(主)/踊る/叱る | マハブフストーン |
| 8 | イヒカ | 踊る/演说する/泣き落とす | 物でつる/さとす/ナンパ | モップ |
| 8 | ゴースト | 踊る/无视する(ゆ)/歌う(エ) | 说得する/物でつる/ホラを吹く | マジカルガード |
| 8 | ちんぴら | 物でつる/劝诱する(エ) | 说得する/皮肉を言う/さとす | ちがえしのたま |
| 9 | ウコバク | 泣き落とす/てまかせ/无视する(ゆ) | 说得する/诱惑する/怯えるフリ | かめかめキャンディ |
| 9 | アーヴァンク | 物でつる/劝诱する(エ) | 说得する/頼む/あやす | ディスパライズ |
| 10 | アガシオン | てまかせ/无视する(ゆ)/歌う(エ) | 歌う(主)/物でつる/さとす | きずぐすり |
| 10 | バー | 皮肉を言う/泣き落とす/踊る | 物でつる/てまかせ/いじめる | メタルカード |
| 11 | レブラホーン | 皮肉を言う/泣き落とす/踊る | 物でつる/てまかせ/いじめる | マハマグナストーン |
| 11 | ゾンビコップ | 说得する/怯えるフリ | おだてる/ホラを吹く/叫ぶ | ディズパライズ |
| 12 | カーシー | 说得する/ホラを吹く/惊かす | 歌う(主)/おだてる/あやす | シャドウニードル |
| 12 | フジムスメ | 劝诱する(主)/物でつる/さとす | 说得する/诱惑する/怯えるフリ | ディスパライズ |
| 13 | ナイトメア | 泣き落とす/てまかせ | 歌う(主)/物でつる/诱惑する | パララマストーン |
| 13 | グレムリン | けなす/頼む | 物でつる/怯えるフリ/さとす | つるつるドロップ |
| 14 | エンジェル | 泣き落とす/てまかせ/无视する(ゆ) | 说得する/物でつる/诱惑する | アセイミナイフ |
| 14 | モーショボー | 皮肉を言う/踊る | 歌う(主)/物でつる/いじめる | マハザンストーン |
| 14 | シークレットサービス | ー | ー | マッスルドリンコ |
| 15 | ジャックランタン | 劝诱する(主)/てまかせ/无视する(ゆ) | 说得する/皮肉を言う/诱惑する | マハラギストーン |
| 15 | コカトライズ | 物でつる | 说得する/诱惑する/おだてる | ディストーン |
| 15 | ヤクザ | 诱惑する/见つめる | 演说する/おだてる/ホラを吹く | プラズマソード |
| 15 | ドリブラー | 诱惑する/见つめる | 演说する/おだてる/ホラを吹く | ゴーデンダック |
| 16 | ヌエ | 物でつる/てまかせ/无视する(ゆ) | 说得する/皮肉を言う/诱惑する | きずぐすり |
| 16 | ハンニャ | 一喝する/劝诱する(エ) | ナンパ/ホラを吹く | ぐれんのムチ |
| 17 | ニスロク | 说得する/惊かす | 歌う(主)/おだてる/さとす | つるつるドロップ |
| 17 | ヨモツシコメ | 物でつる/てまかせ | 说得する/皮肉を言う/诱惑する | ぎんのマニシャ |
| 18 | ガンダルヴァ | けなす/挑发する(マ)/怯えるフリ | 歌う(主)/物でつる/さとす | フォシャール |
| 18 | ルサールカ | 劝诱する(主)/物でつる/惊かす | 说得する/てまかせ/さとす | ターコイズ |
| 19 | リリム | 说得する/頼む | おだてる/ナンパ | ポイズマストーン |
| 19 | タクヒ | さとす/頼む/踊る | 物でつる/泣き落とす | マハガルストーン |
| 19 | オーガ | 物でつる/劝诱する(エ) | 说得する/皮肉を言う/诱惑する | オニキス |
| 19 | ブキミちゃん | てまかせ/踊る | 歌う(主)/物でつる/诱惑する | まじょうせん |

**Lv20～39**

| Lv | 名字 | 兴味 | 喜び | 道具 |
|---|---|---|---|---|
| 20 | ネコマタ | 劝诱する(主)/物でつる/无视する(ゆ) | 说得する/诱惑する/おだてる/手品をする | かめかめキャンディ |
| 20 | コボルト | けなす/頼む/劝诱する(エ) | 歌う(主)/物でつる/さとす | ませき |
| 20 | エージェント | ー | ー | メタルカード |
| 21 | アークエンジェル | 诱惑する/见つめる/胁す(レ) | 演说する/おだてる/ホラを吹く | こくてききゅう |
| 21 | エンク | てまかせ/踊る/无视する(ゆ) | 歌う(主)/物でつる/いじめる | マラカイト |
| 22 | ヤトノカミ | 皮肉を言う/泣き落とす | おだてる/いじめる/劝诱する(エ) | アイアンクロー |
| 22 | キャスパルク | 物でつる/てまかせ/无视する(ゆ) | 说得する/皮肉を言う/诱惑する | ガラガラドリンク |
| 23 | ダークエルフ | 一喝する/頼む/世间话 | 踊る/ホラを吹く/手品をする | フィジカルガード |
| 23 | ワイバーン | 泣き落とす/怯えるフリ | 皮肉を言う/おだてる/劝诱する(エ) | ムーンストーン |
| 23 | セイレーン | 诱惑する/ホラを吹く | 演说する/おだてる/ナンパ | マハグライストーン |
| 24 | こっくりさん | 一喝する/泣き落とす/劝诱する(エ) | ナンパ/手品をする | メイルブレイカー |
| 25 | メガイラ | 皮肉を言う/胁す(ア)/怯えるフリ | いじめる/ナンパ/叫ぶ | マハジオストーン |
| 25 | トケビ | 演说する/さとす/笑わせる | 頼む | パララディストーン |
| 25 | はなこさん | 泣き落とす/惊かす/歌う(エ) | 说得する/物でつる/诱惑する | ませき |
| 26 | ハオカー | 皮肉を言う/泣き落とす/怯えるフリ | おだてる/いじめる/手品をする | トパーズ |
| 26 | マルファス | 说得する/胁す(ア)/胁す(レ) | てまかせ/ホラを吹く | ぎんのマニシャ |
| 26 | テケテケ | 说得する/ホラを吹く/惊かす | 歌う(主)/诱惑する/おだてる | ディストーン |
| 27 | バリカー | 頼む/挑发する(マ)/さとす | 皮肉を言う/踊る | メタルカード |
| 27 | サラシナヒメ | 胁す(ア)/见つめる/胁す(レ) | 演说する/手品をする | ガラガラドリンク |
| 28 | オキュペテー | 挑发する(マ)/さとす/世间话 | 演说する/踊る/ホラを吹く | アクアマリン |
| 28 | キャリー | 皮肉を言う/踊る | 物でつる/ナンパ/手品をする | つるつるドロップ |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 29 | プリンシパリティ | 胁す(ア)/见つめる/あやす | 演说する/ホラを吹く/手品をする | マジカルガード |
| 29 | ゲンクロウ | 泣き落とす/踊る/笑わせる | 物でつる/赖む | スパイクソマイ |
| 29 | イワテ | 皮肉を言う/踊る | 物でつる/でまかせ/いじめる | ぎんのマニシャ |
| 30 | ノズチ | 物でつる/泣き落とす/劝诱する(エ) | 皮肉を言う/诱惑する/ナンパ | メタルカード |
| 31 | ポリスーン | 说得する/ホラを吹く/惊かす | 歌う(主)/でまかせ/あやす/手品をする | ガーネット |
| 31 | ブラックウィドウ | 挑发する(主)/见つめる/さとす | 皮肉を言う/踊る/ホラを吹く/手品をする | フィジカルガード |
| 32 | ピコリュス | 说得する/胁す(ア)/怯えるフリ | おだてる/ホラを吹く/叫ぶ | ヘキサドライブ |
| 32 | ドヴェルガー | 皮肉を言う/さとす/世间话 | 手品をする | マハマグナスストーン |
| 32 | アナトミー | 演说する/惊かす/歌う(エ) | 说得する/怯えるフリ/叱る | ツインバード |
| 33 | エリゴール | 见つめる/さとす/世间话 | 演说する/歌う(エ)/手品をする | ふうまのわきざし |
| 33 | フンババ | 物でつる/一喝する/劝诱する(エ) | 说得する/皮肉を言う/诱惑する | アメジスト |
| 34 | ヒノエンマ | 挑发する(主)/诱惑する/见つめる | 皮肉を言う/ナンパ/ホラを吹く | ちがえしのたま |
| 34 | アルケニー | 一喝する/劝诱する(エ) | 叫ぶ/ナンパ/ホラを吹く | マハグライバストーン |
| 34 | ヤカー | 皮肉を言う/泣き落とす/踊る | 物でつる/いじめる/ナンパ | ディスシック |
| 34 | くちさけ | 手品をする | ナンパ/叫ぶ/手品をする/皮肉を言う | ディスパライズ |
| 35 | ジン | 说得する/ホラを吹く/惊かす | 歌う(主)/でまかせ/あやす | ヒランヤ |
| 35 | オセロット | 物でつる/でまかせ/无视する(ゆ) | 说得する/皮肉を言う/诱惑する | ブリザストーム |
| 35 | ザップ | 物でつる/劝诱する(エ) | 说得する/皮肉を言う/诱惑する | けんこんせき |
| 36 | パワー | 说得する/怯えるフリ | おだてる/ホラを吹く/叫ぶ | ターコイズ |
| 36 | ティシポネー | 皮肉を言う/胁す(ア)/怯えるフリ | いじめる/ナンパ/叫ぶ | ザンダインストーン |
| 37 | オルトロス | 怯えるフリ | 说得する/皮肉を言う/诱惑する | メギドストーン |
| 37 | ヤクシニー | 说得する/ホラを吹く/惊かす | 歌う(主)/でまかせ/ナンパ | バルディッシュ |
| 38 | ナーガ | 胁す(ア)/见つめる/あやす | 演说する/ホラを吹く/手品をする | オニキス |
| 39 | ケライノー | 挑发する(マ)/さとす/世间话 | 演说する/踊る/ホラを吹く | マハブフーラストーン |

**Lv40～99**

| Lv | 名字 | 兴味 | 喜び | 道具 |
|---|---|---|---|---|
| 40 | スミゾメ | 挑发する(主)/诱惑する/见つめる | 皮肉を言う/ナンパ/叫ぶ | マハラギオンストーン |
| 41 | アラストール | 一喝する/泣き落とす/劝诱する(エ) | ナンパ/手品をする | メタルカード |
| 41 | ゾンビペインター | 挑发する(主)/诱惑する/见つめる | 手品をする | アダマンチウムクロー |
| 41 | ドッペルゲンガー | 一喝する/さとす/世间话 | 手品をする | マラカイト |
| 42 | インキュバス | 皮肉を言う/泣き落とす/怯えるフリ | おだてる/いじめる/劝诱する(エ) | ロンギヌス |
| 42 | ラクシャーサ | 挑发する(主)/皮肉を言う/さとす | いじめる/手品をする | ムーンストーン |
| 43 | キューピッド | けなす/挑发する(マ) | 歌う(主)/物でつる/さとす | ほうとうふ |
| 43 | キヨヒメ | 一喝する/世间话 | 踊る/ホラを吹く/手品をする | アンスウェラー |
| 43 | スキュラ | 皮肉を言う/踊る | 歌う(主)/物でつる/いじめる | トパーズ |
| 43 | サロメ | 胁す(ア)/见つめる/胁す(レ) | 演说する/おだてる/ナンパ | マハザンマストーン |
| 44 | ヴァーチャー | 演说する/ホラを吹く/惊かす | 歌う(主)/おだてる/さとす | バゲナウ |
| 44 | ミズチ | 物でつる/劝诱する(エ) | 说得する/皮肉を言う/诱惑する | アクアマリン |
| 44 | ブルシキ | 劝诱する(主)/ホラを吹く/けなす | 歌う(主)/赖む/あやす | おにぐるま |
| 45 | カワンチャ | 说得する/胁す(ア)/怯えるフリ | おだてる/ホラを吹く/叫ぶ | アギダインストーン |
| 45 | レギオン | 踊る/劝诱する(エ) | 皮肉を言う/诱惑する/ナンパ | キンモウキュビノムチ |
| 45 | オブスィーン | – | – | ソーマ |
| 46 | セルケト | 诱惑する/挑发する(マ) | 演说する/ナンパ/手品をする | ガーネット |
| 47 | アエロー | 挑发する(マ)/さとす/世间话 | 演说する/踊る/ホラを吹く | マハガルーラストーン |
| 47 | ドゥルジ | 挑发する(主)/さとす/世间话 | 皮肉を言う/踊る/ホラを吹く | フィジカルガード |
| 47 | グリード | – | – | ほうぎょく |
| 48 | ベリス | 一喝する/さとす/あやす | 手品をする | ぐしのせきばん |
| 49 | ティターニア | 劝诱する(主)/ホラを吹く/惊かす | 歌う(主)/でまかせ/叱る | ようとうニヒル |
| 49 | ジェラシー | – | – | ソーマ |
| 50 | オトヒメ | 诱惑する/见つめる/あやす | 歌う(主)/演说する/叱る | アメジスト |
| 50 | シャドウ | 见つめる/あやす | 手品をする | メタルカード |
| 50 | ベリカシティ | – | – | ダイアモンド |
| 51 | サキュバス | けなす/ホラを吹く/笑わせる | 歌う(主)/赖む/世间话 | オパール |
| 51 | テング | 赖む/あやす | ホラを吹く/手品をする | ガルダインストーン |
| 51 | ムシュフシュ | 物でつる/劝诱する(エ) | 说得する/皮肉を言う/诱惑する | せきじゃのつるぎ |
| 51 | ダーキニー | 说得する/ホラを吹く/惊かす | 歌う(主)/おだてる/ナンパ | はんごんこう |
| 52 | ドミニオン | 胁す(ア)/见つめる/あやす | 演说する/ホラを吹く/手品をする | エンケラ |
| 52 | カトブレパス | でまかせ/踊る/无视する(ゆ) | 歌う(主)/怯えるフリ/いじめる | タンザナイト |
| 52 | ヤクシャ | 诱惑する/见つめる/胁す(レ) | おだてる/演说する/ホラを吹く | せいもんのせきばん |
| 52 | レイジネス | – | – | こくじょうのせきばん |
| 53 | アレクト | 皮肉を言う/胁す(ア)/怯えるフリ | いじめる/ナンパ/叫ぶ | フレイダインストーン |
| 53 | ギリメカラ | 一喝する/さとす/世间话 | 手品をする | かぎろひまる |
| 54 | ドゥン | 说得する/怯えるフリ | おだてる/ホラを吹く/叫ぶ | ちがえしのたま |
| 54 | ウベルリ | 怯えるフリ | 说得する/皮肉を言う/诱惑する | マグダインストーン |
| 54 | ヴェータラ | 皮肉を言う/泣き落とす/踊る | 物でつる/いじめる/ナンパ | パール |
| 55 | ルフ | 诱惑する/见つめる/胁す(レ) | 演说する/おだてる/ホラを吹く | ブフダインストーン |
| 55 | アラガンス | – | – | アレキサンドライト |
| 56 | バルバトス | 说得する/演说する/惊かす | 歌う(主)/でまかせ/あやす | ディスパライズ |
| 56 | ブラックマン | – | – | メタルカード |
| 57 | オベロン | 见つめる/ホラを吹く | 歌う(主)/演说する/あやす | グラダインストーン |
| 57 | ソロネ | 胁す(ア)/见つめる/胁す(レ) | 演说する/歌う(エ)/手品をする | こうはのせきばん |
| 58 | トラソルテオトル | 皮肉を言う/胁す(ア)/怯えるフリ | いじめる/ナンパ/叫ぶ | ペトラマストーン |
| 58 | クロウクルーワッハ | 赖む | おだてる/ホラを吹く/手品をする | ルビー |
| 59 | クエレブレ | 演说する/さとす/あやす | 赖む/歌う(エ) | ヒランヤ |
| 59 | ランダ | 胁す(ア)/见つめる/胁す(レ) | 演说する/手品をする | メギドラストーン |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 60 | シウテクトリ | 脅す(ア)/见つめる/あやす | 演说する/ホラを吹く/手品をする | メタルカード |
| 61 | ヘカトンケイル | 物でつる/一喝する/劝诱する(エ) | 说得する/皮肉を言う/诱惑する | エメラルド |
| 63 | マンガド | 挑发する(主)/皮肉を言う/さとす | いじめる/手品をする | ナックルパロン |
| 64 | ジャヒー | 脅す(ア)/见つめる/脅す(レ) | 演说する/手品をする | シシリッカストーン |
| 64 | ケルブ | 挑发する(主)/见つめる/さとす | 手品をする | ほうぎょく |
| 65 | ガネーシャ | 见つめる/ホラを吹く | 歌う(主)/演说する/あやす | サファイア |
| 65 | ベイモン | 诱惑する/见つめる/劝诱する(エ) | 歌う(主)/演说する/叱る | えいはのせきばん |
| 66 | フレスベルグ | 一喝する/泣き落とす/劝诱する(エ) | ナンパ/手品をする | マハジオンガストーン |
| 66 | ミヤスドコロ | 一喝する/世间话 | 踊る/ホラを吹く/手品をする | カルカッタみやげ |
| 67 | ウロボロス | 见つめる/さとす/世间话 | 演说する/歌う(エ)/手品をする | とらのはらまき |
| 68 | グリーミーズ | 演说する/さとす/あやす | 赖む/歌う(エ) | ジオダインストーン |
| 70 | ファヴニール | 一喝する/さとす/あやす | 世间话/手品をする | オリーブのくびかざり |
| 71 | アドラメルク | 脅す(ア)/见つめる/脅す(レ) | 歌う(主)/演说する/ナンパ | いちにちいちぜん |
| 75 | フェンリル | 赖む | おだてる/ホラを吹く/手品をする | マキシテンペスト |
| 99 | アリス | ー | ー | いきょうのぐうぞう |

## Persona交涉

当我方装备的Persona与敌方恶魔存在一定关系时，会随机发生Persona交涉。当Persona与恶魔呈友好关系，只要发生Persona交涉且对方恶魔等级低于我方平均等级，就必定能直接获得恶魔卡片。而即使对方恶魔等级高于我方，只要不超过5级，我方也有1/16的几率获得卡片。

**Persona交涉**

| Persona种族 | Persona名 | 恶魔种族 | 恶魔名 |
|---|---|---|---|
| LOVERS | ピクシー | 妖精 | ピクシー |
| JUDGEMENT | ニケー | 天使 | エンジェル |
| LOVERS | ジャックフロスト | 妖精 | ジャックフロスト |
| | | 妖精 | ジャックランタン |
| LOVERS | ジャックランタン | 妖精 | ジャックフロスト |
| | | 妖精 | ジャックランタン |
| MOON | リリム | 夜魔 | リリム |
| JUDGEMENT | アズラエル | 天使 | ヴァーチャー |
| FORTUNE | ケルベロス | 魔兽 | オルトロス |
| STRENGTH | オトヒメ | 龙王 | オトヒメ |
| DEVIL | ロキ | 妖兽 | フェンリル |
| MOON | サキュバス | 夜魔 | サキュバス |
| EMPLESS | ドウルガー | 魔兽 | ドウン |
| HANGEDMAN | バルバトス | 堕天使 | バルバトス |
| JUDGEMENT | ミカエル | 天使 | エンジェル |
| | | 天使 | アークエンジェル |
| | | 天使 | プリンシパリティ |
| | | 天使 | パワー |
| | | 天使 | ヴァーチャー |
| | | 天使 | ドミニオン |
| | | 天使 | ソロネ |
| | | 天使 | ケルブ |
| EMPLESS | カーリー | 地灵 | カワンチャ |
| CHARIOT | シヴァ | 妖魔 | ガネーシャ |
| | | 地灵 | カワンチャ |

## 交涉获得的道具

交涉除了能获得恶魔卡片外，还能获得特殊防具和宝石，要获得特殊防具需要满足以下条件。

1. 交涉结果为恶魔混乱或逃亡
2. 恶魔混乱或逃亡时赠与我方道具
3. 队员平均等级高于交涉恶魔，且平均等级在30以上
4. 交涉恶魔属于对应特殊防具的大种族
5. 交涉的队员能够装备该防具
6. 以上条件全部满足时1/2几率入手。

特殊防具的效果为，让装备该防具的角色去和对应种族恶魔交涉，只要交涉手段能够提高对方的兴味，就可以瞬间提升至满值。比如很难交涉的くちさけ，只要マキ或ブラウン装备了“幽灵の下驮”再去交涉就非常方便了。

### 特殊防具表

| 防具名 | 装备＆入手可能者 | 对应种族 |
|---|---|---|
| ウィッチズハット | ブラウン、エリー、アヤセ | 夜魔、妖魔、妖精 |
| ドラゴンヘルム | 主人公、ゆきの | 龙王、邪龙 |
| ビックバードスーツ | マーク、アヤセ | 妖鸟、凶鸟 |
| エンジェルウィング | ブラウン、エリー | 天使、堕天使 |
| 狮子王の笼手 | マキ、南条、ゆきの | 魔兽、妖兽 |
| 鬼面の笼手 | 南条、ゆきの | 鬼女、妖鬼、地灵、邪鬼 |
| スライムシューズ | 主人公、レイジ | 外道 |
| 幽灵の下驮 | マキ、ブラウン | 幽鬼、恶灵、尸鬼 |

## 全恶魔卡片获得后的奖励

通过直接交涉（Persona交涉不可）获得所有恶魔卡片（142枚）后，能够取得封神具アヴァターラ，该封神具是合成强力Persona毗湿奴的必要道具。



# Persona合体

在游戏的Velvet Room中可将收集到的卡片进行Persona合体，合体出来的Persona需通过降魔指令给角色装备，每名角色可同时被降魔三个Persona。要合出一个Persona的基本步骤为：

1.决定素材恶魔的小种族
2.对照合体表确定Persona的种族
3.作为素材使用的两个恶魔的等级平均值+3后得到的一个数字，目标Persona种族中最接近该数字的Persona即为合体结果。
PS：要注意同种族的恶魔无法合体，玩家无法同时拥有两个相同的Persona。

## 恶魔种族对应表

| 大种族：魔族 | 大种族：兽族 | 大种族：鸟族 | 大属性：邪灵 |
|---|---|---|---|
| 夜魔 | 魔兽 | 妖鸟 | 幽鬼 |
| 妖魔 | 妖兽 | 凶鸟 | 恶灵 |
| 妖精 | | | 尸鬼 |

| 大种族：飞天族 | 大种族：鬼族 | 大种族：外道 |
|---|---|---|
| 天使 | 鬼女 | 外道 |
| 堕天使 | 妖鬼 | 业魔 |
| | 地灵 | |
| | 邪鬼 | |

| 大种族：龙族 | 大种族：人间 |
|---|---|
| 龙王 | 超人 |
| 邪龙 | 魔人 |

## Persona种族对应表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 幻魔 | MAGICIAN | 堕天使 | HANGEDMAN |
| 女神 | PRIESTESS | 死神 | DEATH |
| 地母神 | EMPRESS | 神兽 | TEMPERANCE |
| 魔神 | EMPEROR | 魔王 | DEVIL |
| 鬼神 | HIEROPHANT | 邪神 | TOWER |
| 妖精 | LOVERS | 妖魔 | STAR |
| 破坏神 | CHARIOT | 夜魔 | MOON |
| 龙王 | STRENGTH | 灵鸟 | SUN |
| 圣兽 | HERMIT | 大天使 | JUDGEMENT |
| 魔兽 | FORTUNE | 龙神 | WORLD |
| 军神 | JUSTICE | 民灵 | FOOL |

## 魔法继承

合体出的Persona除了拥有自身的固定技能外，还有可能从素材恶魔处继承魔法。不过，并非所有恶魔种族、所有魔法都可以继承。且参与合体的两匹恶魔根据先选后选的顺序，能够继承的魔法也不同。

## 合体说明

合成Persona时，素材恶魔的种族和等级会影响最终合成结果，特定种族的合体还会引发合体事故或让Persona的数值发生变化。以下是所有目标Persona的逆引表，其中○表示通常合体；↑表示继承后选恶魔的魔法，且全能力项+1；→表示继承先选恶魔的魔法；↓表示继承后选恶魔的魔法，且全能力项-1。部分合体的结果以蓝色或红色字体表示，蓝色字体表示合出的Persona魔攻+20，能力值中最高的一项+5；红色字体表示该合体容易引发合体事故。

## 合体表

**MAGICIAN**

| 种族1 | 妖魔 | 堕天使 | 夜魔 | 天使 | 魔兽 | 妖精 | 夜魔 | 夜魔 | 妖精 | 妖精 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 种族2 | 妖精 | 恶灵 | 妖精 | 妖鸟 | 外道 | 鬼女 | 妖鸟 | 尸鬼 | 堕天使 | 尸鬼 |
| 结果 | ↑ | ↓ | ↑ | → | ↓ | ↓ | ○ | ○ | ○ | ○ |

**PRIESTESS**

| 种族1 | 龙王 | 妖精 | 夜魔 | 鬼女 | 天使 | 鬼女 | 妖精 | 天使 | 魔兽 | 天使 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 种族2 | 邪龙 | 魔兽 | 鬼女 | 地灵 | 魔兽 | 外道 | 天使 | 外道 | 凶鸟 | 妖兽 |
| 结果 | ↑ | → | ↓ | ↑ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

**EMPRESS**

| 种族1 | 鬼女 | 龙王 | 龙王 | 鬼女 | 妖鸟 | 凶鸟 | 堕天使 | 妖鸟 | 鬼女 | 妖精 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 种族2 | 妖鬼 | 鬼女 | 凶鸟 | 邪鬼 | 地灵 | 鬼女 | 地灵 | 妖鬼 | 恶灵 | 凶鸟 |
| 结果 | ↑ | → | ↓ | ↑ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

**EMPEROR**

| 种族1 | 妖魔 | 夜魔 | 妖魔 | 妖魔 | 妖兽 | 夜魔 | 妖魔 | 凶鸟 | 妖魔 | 凶鸟 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 种族2 | 邪鬼 | 妖魔 | 魔兽 | 妖鬼 | 恶灵 | 外道 | 龙王 | 妖兽 | 邪龙 | 地灵 |
| 结果 | ↓ | ↑ | → | ↓ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

**HIEROPHANT**

| 种族1 | 龙王 | 妖鬼 | 龙王 | 妖精 | 邪龙 | 天使 | 邪龙 | 天使 | 魔兽 | 妖鬼 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 种族2 | 妖鬼 | 地灵 | 地灵 | 妖鬼 | 邪鬼 | 幽鬼 | 外道 | 鬼女 | 邪鬼 | 外道 |
| 结果 | → | ↑ | → | ↓ | → | ↓ | ○ | ○ | ○ | ○ |

**LOVERS**

| 种族1 | 妖魔 | 恶灵 | 夜魔 | 妖魔 | 妖魔 | 妖魔 | 妖鸟 | 夜魔 | 妖魔 | 妖鸟 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 种族2 | 地灵 | 外道 | 幽鬼 | 天使 | 堕天使 | 恶灵 | 恶灵 | 天使 | 尸鬼 | 外道 |
| 结果 | ↓ | → | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

**CHARIOT**

| 种族1 | 妖精 | 邪龙 | 邪龙 | 龙王 | 魔兽 | 邪龙 | 魔兽 | 邪鬼 | 龙王 | 魔兽 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 种族2 | 邪鬼 | 凶鸟 | 妖鬼 | 妖鸟 | 妖兽 | 恶灵 | 地灵 | 恶灵 | 妖兽 | 恶灵 |
| 结果 | ↓ | ↓ | → | ↓ | ↑ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

**STRENGTH**

| 种族1 | 邪龙 | 魔兽 | 妖兽 | 地灵 |
|---|---|---|---|---|
| 种族2 | 地灵 | 妖鬼 | 地灵 | 外道 |
| 结果 | → | ○ | ○ | ○ |

**HERMIT**

| 种族1 | 妖精 | 夜魔 | 妖精 | 妖兽 | 妖精 | 妖精 | 妖鬼 | 地灵 | 堕天使 | 妖鸟 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 种族2 | 妖兽 | 魔兽 | 妖鸟 | 幽鬼 | 龙王 | 恶灵 | 尸鬼 | 幽鬼 | 魔兽 | 鬼女 |
| 结果 | → | → | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

**FORTUNE**

| 种族1 | 天使 | 凶鸟 | 妖兽 | 邪鬼 |
|---|---|---|---|---|
| 种族2 | 妖鬼 | 妖鬼 | 妖鬼 | 外道 |
| 结果 | ○ | ○ | ○ | ○ |

**JUSTICE**

| 种族1 | 邪龙 | 妖鬼 | 龙王 | 夜魔 | 妖魔 | 妖鸟 | 夜魔 | 邪龙 | 妖鸟 | 妖魔 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 种族2 | 鬼女 | 邪鬼 | 邪鬼 | 地灵 | 鬼女 | 邪鬼 | 凶鸟 | 魔兽 | 幽鬼 | 凶鸟 |
| 结果 | → | ↑ | → | ↓ | ↓ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

**HANGEDMAN**

| 种族1 | 天使 | 夜魔 | 妖鸟 | 妖精 |
|---|---|---|---|---|
| 种族2 | 恶灵 | 恶灵 | 妖兽 | 外道 |
| 结果 | ↓ | ○ | ○ | ○ |

**DEATH**

| 种族1 | 幽鬼 | 夜魔 | 天使 | 妖鬼 |
|---|---|---|---|---|
| 种族2 | 恶灵 | 邪鬼 | 邪鬼 | 幽鬼 |
| 结果 | ↑ | ↓ | ○ | ○ |

| TEMPERANCE | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 种族1 | 妖精 | 妖魔 | 鬼女 | 妖魔 | 堕天使 | 魔兽 | 魔兽 | 妖魔 | 堕天使 | 魔兽 |
| 种族2 | 地灵 | 妖兽 | 尸鬼 | 幽鬼 | 邪鬼 | 鬼女 | 尸鬼 | 外道 | 龙王 | 幽鬼 |
| 结果 | ↓ | → | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

| DEVIL | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 种族1 | 堕天使 | 夜魔 | 天使 | 堕天使 |
| 种族2 | 尸鬼 | 堕天使 | 邪龙 | 妖鬼 |
| 结果 | ↓ | ○ | ○ | ○ |

| TOWER | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 种族1 | 妖兽 | 堕天使 | 邪龙 | 龙王 |
| 种族2 | 外道 | 妖兽 | 妖兽 | 幽鬼 |
| 结果 | ↓ | ○ | ○ | ○ |

| STAR | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 种族1 | 地灵 | 尸鬼 | 夜魔 | 妖鸟 | 地灵 |
| 种族2 | 邪鬼 | 外道 | 妖鬼 | 魔兽 | 尸鬼 |
| 结果 | ↑ | → | ↓ | ○ | ○ |

| MOON | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 种族1 | 堕天使 | 幽鬼 | 凶鸟 | 堕天使 | 堕天使 | 堕天使 | 凶鸟 | 鬼女 | 妖精 | 妖鬼 |
| 种族2 | 幽鬼 | 外道 | 尸鬼 | 邪龙 | 鬼女 | 外道 | 恶灵 | 幽鬼 | 邪龙 | 恶灵 |
| 结果 | ↓ | → | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

| SUN | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 种族1 | 夜魔 | 天使 | 妖鸟 | 妖魔 | 龙王 | 凶鸟 | 妖兽 | 妖兽 | 邪鬼 | 夜魔 | 凶鸟 |
| 种族2 | 妖兽 | 凶鸟 | 凶鸟 | 妖鸟 | 尸鬼 | 幽鬼 | 鬼女 | 邪鬼 | 幽鬼 | 龙王 | 邪鬼 |
| 结果 | → | → | ↑ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

| JUDGEMENT | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 种族1 | 幽鬼 | 堕天使 | 天使 | 天使 | 天使 | 凶鸟 | 夜魔 | 妖精 | 妖兽 | 妖鸟 |
| 种族2 | 尸鬼 | 妖鸟 | 尸鬼 | 堕天使 | 龙王 | 外道 | 邪龙 | 幽鬼 | 尸鬼 | 尸鬼 |
| 结果 | ↑ | → | ↓ | ↑ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

| WORLD | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 种族1 | 恶灵 | 堕天使 | 邪龙 | 龙王 | 邪龙 | 天使 | 龙王 | 邪龙 | 地灵 | 龙王 | 邪鬼 |
| 种族2 | 尸鬼 | 凶鸟 | 妖鸟 | 魔兽 | 尸鬼 | 地灵 | 外道 | 幽鬼 | 恶灵 | 恶灵 | 尸鬼 |
| 结果 | ↑ | → | ↓ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

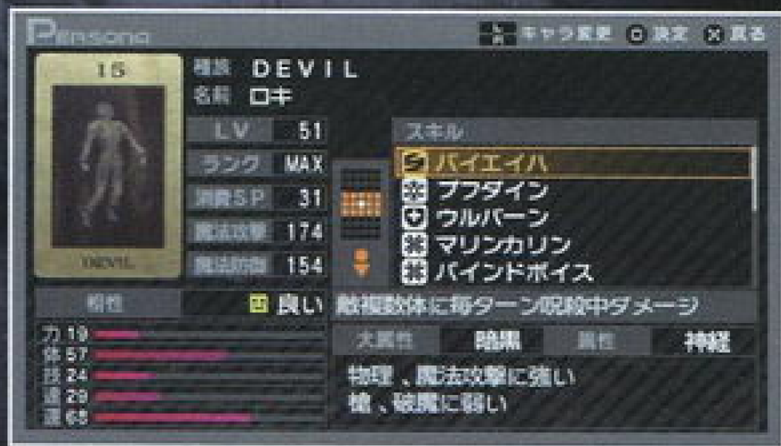
## 合体事故

看完前面的合体表后，我们可以看到以红色字体表示的合体容易出现合体事故。合体事故分为5种：

1. 他种属发生事故：生成的Persona变为了其他种族。
2. FOOL发生事故：FOOL种族的Persona无法直接作成，必须通过合体事故才能合体。
3. 弱化事故：生成的Persona全能力均比固有值小5点。
4. 强化事故：生成的Persona全能力均比固有值大2点。
5. 随机魔法继承事故：无视选择的恶魔先后顺序，随机继承魔法。

## Persona相性

角色与Persona之间存在相性，即“适合度”的概念，分为“最高”、“良”、“恶”、“最恶”4个等级。相性的高低涉及到Persona潜在能力的发动，不过在实际游戏过程中，濒临绝境的情况毕竟很少，因此玩家可不必太过执着于“最高”相性，只要相性是“最高”和“良”的Persona都可以给角色装备。相性“恶”的Persona尽管可以装备，但无法在战斗中发动，至于相性“最恶”，连降魔都无法执行。




## Persona等级

本作中的Persona并不会获得经验值升级，它的成长方式是提升ランク。ランク1的Persona只会最为初级的技能，ランクMAX时则能学会该Persona所有技能，并停止成长。

## Persona消除

我方的Persona仓库中只能容纳16个Persona，当Persona满库时便无法生成新的Persona。而且本作存在着一个恶性BUG，即当仓库快满员时，生成出来的Persona有一定几率变为等级0或相性剧变而无法降魔。玩家必须尽量给仓库保留几个空位，这就要用到Persona消除指令了。

消除Persona的方法为，在Velvet Room选择“降魔”指令后按○决定，然后根据提示按□键，选定消除目标后再次按下□，这时伊戈尔会提示是否真要消除，选择“はい”即可。当Persona的ランク练到MAX时，被消除的Persona还会返还给玩家道具，返还项目请参见后文的全Persona列表。

## 道具合体

在作成Persona时，玩家也可向其中添加道具，以让目标Persona获得新技能、提高能力值，一些特殊道具如宝石、封神具等更能变更Persona的合体结果。

### 回复品合体

合体时添加消耗品，以获得随机的结果。

### 魔法石合体

合体时添加魔法石，让Persona获得该魔法石对应的技能。

### 宝石合体

合体时添加宝石，让目标Persona在所属种族内发生等级变化，相当于“《真》系列”中的精灵合体。

### 封神具合体

部分特殊Persona不光需要特定种族的恶

魔素材，还要在合体时添加名为“封神具”的特殊道具才能完成合体。封神具的获得方法如下：

### 封神具

| 名称 | 等级 | 种族 | 合体结果 | 获得方法 |
|---|---|---|---|---|
| 阎魔帐 | 4 | HIEROPHANT | ヤマ | 赌场硬币500枚交换 |
| ジャストドゥイット | 7 | JUDGEMENT | ニケー | 宝箱：迷いの森（本篇）、ネメシスの塔4F（雪之女王） |
| レイヴァンフェザー | 8 | JUSTICE | ネヴァン | 宝箱：セベクビル3F（本篇）、ヒュプノスの塔2F（雪之女王） |
| フレイムショール | 8 | MAGICIAN | フーリー | 宝箱：セベクビル2F（本篇）、ヒュプノスの塔2F（雪之女王） |
| フィウォルライニージ | 10 | DEVIL | ブレス | 宝箱：迷いの森（本篇） |
| 正宗の眼帯 | 23 | EMPEROR | ブラフマー | 赌场硬币1000枚交换 |
| ニブルの结晶 | 34 | DEATH | ヘル | 赌场硬币1500枚交换 |
| プレザン | 37 | PRIESTESS | ウルズ | 宝箱：マナの城5F（本篇）、ネメシスの塔5F（雪之女王） |
| ホワイトタブレット | 39 | HERMIT | ビャッコ | 宝箱：マナの城5F（本篇）、タルタロス（雪之女王） |
| 武帝の仙桃 | 44 | EMPRESS | セイオウボ | 赌场硬币2000枚交换 |
| ブラックタブレット | 45 | TEMPERANCE | ゲンブ | 宝箱：デヴァ　ユガ3F（本篇）、タルタロス（雪之女王） |
| 水天宫のお札 | 47 | MAGICIAN | ヴァルナ | 赌场硬币2500枚交换 |
| ブルータブレット | 49 | WORLD | セイリュウ | 宝箱：迷いの森深处（本篇）、タルタロス（雪之女王） |
| 黑いガーターベルト | 53 | MOON | サキュバス | 赌场硬币3000枚交换 |
| ヴィクトリアルーン | 54 | JUSTICE | ティール | 事件：アラヤの岩户B8F（本篇）、冰の城3F（雪之女王） |
| クリムゾンタブレット | 55 | SUN | スザク | 宝箱：アラヤの岩户B5F（本篇）、冰の城3F（雪之女王） |
| バッファロービーツ | 57 | EMPRESS | ドゥルガー | 事件：冰の城3F（雪之女王） |
| バビロンの棺 | 58 | DEATH | モト | 事件：アラヤの岩户B8F（本篇） |
| 禊の圣水 | 59 | CHARIOT | スサノオ | 事件：アラヤの岩户B8F（本篇） |
| 鹿の剥制 | 59 | MAGICIAN | フレイ | 事件：アラヤの岩户B8F（本篇）、冰の城3F（雪之女王） |
| 鳖甲ぶちの眼 | 60 | JUDGEMENT | ヤマオカ | 事件：アラヤの岩户B8F（本篇）、冰の城3F（雪之女王） |
| バッセ | 61 | PRIESTESS | ヴェルザンディ | 事件：アラヤの岩户B8F（本篇） |
| ロゼッタの石碑 | 62 | EMPEROR | アメンラー | 事件：アラヤの岩户B8F（本篇）、冰の城3F（雪之女王） |
| 裁きの契约书 | 62 | JUDGEMENT | ミカエル | 事件：アラヤの岩户B8F（本篇）、冰の城3F（雪之女王） |
| 无貌の假面 | 66 | TOWER | ニャルラトホテプ | 掉落：神取战后 |
| 武将の驹 | 66 | JUSTICE | ビシャモンテン | 满级Persona归还：HIEROPHANTオーマ |
| 雷おこし | 74 | HIEROPHANT | フヘディーメルゲン | 赌场硬币3500枚交换 |
| 异教の偶像 | 77 | DEVIL | ベルゼブブ | 掉落：魔人アリス |
| 迦楼罗像 | 79 | SUN | ガルーダ | 赌场硬币4000枚交换 |
| 告发者の日记 | 79 | JUDGEMENT | サタン | 满级Persona归还：TENPERANCEアヌビス |
| ドルドナの棒 | 80 | MAGICIAN | イルダーナ | 满级Persona归还：HERMITアンヴァル |
| カルカッタ土产 | 85 | EMPRESS | カーリー | 掉落：幽鬼ミヤスドコロ |
| アヴァターラ | 86 | EMPEROR | ヴィシュヌ | 恶魔卡片全142种类入手 |
| アヴニール | 88 | PRIESTESS | スクルド | 满级Persona归还：PRIESTESSウルズ |
| 寅の腹巻き | 89 | HIEROPHANT | インドラ | 掉落：龙王ウロボロス |
| オリーブの首饰り | 90 | JUSTICE | パラスアテナ | 掉落：邪龙ファヴニール |
| 一日一膳 | 94 | JUDGEMENT | ウォフ　マナフ | 掉落：堕天使アドラメルク |
| マキシテンペスト | 96 | CHARIOT | シヴァ | 掉落：妖兽フェンリル |
| ドラゴンスタイル | 97 | WORLD | ショクイン | 宝箱：アラヤの岩户B6F（本篇）、冰の城9F（雪之女王） |
| 明けの明星 | 99 | DEVIL | ルシファー | 满级Persona归还：EMPRESSイシュタル |

## Persona潜在能力

当角色装备了特定种族的Persona后，在特定条件下有一定几率引发Persona的潜在能力。潜在能力的类型可分为潜在攻击、潜在防御、潜在辅助和潜在复活4种。

### 潜在攻击

拥有潜在攻击能力的Persona只有7个，分别是EMPRESSドゥルガー、CHARIOTホクトセイクン、CHARIOTスサノオ、JUSTICEビシャモンテン、DEVILルシファー、JUDGEMENTサタン、WORLDイルルヤンカシュ。

**发动条件：**当降魔这7种Persona的角色HP降到1/4以下时，有1/16的几率发动；将HP降到1/8以下时，有1/8几率发动；当HP降到1/16以下时，有1/4几率发动。潜在攻击的威力很强劲，一般可以直接秒掉杂兵恶魔。

### 潜在防御

当月龄为7/8时让夜魔作为后选择的素材合体得到的Persona拥有潜在防御通常攻击的能力；当新月时以龙王作为后选择的素材合体得到的Persona拥有潜在防御所有攻击的能力。

**发动条件：**降魔角色HP降到1/4以下时有1/8几率出现；HP降到1/8以下时有1/4几率出现；HP降到1/16以下时1/2几率出现。

### 潜在回复

满月时让魔兽作为后选择的素材合体得到的Persona拥有潜在回复HP和SP的能力；满月时以邪鬼作为后选择的素材合体得到的Persona拥有潜在回复HP、SP和异常状态的能力。

**发动条件：**降魔角色HP降到1/8以下时有1/8几率发动；HP降到1/16以下时有1/4几率发动。

### 潜在复活

新月时以邪龙/凶鸟/妖兽/邪鬼/幽鬼/恶灵/尸鬼/外道为后选择的素材合体后得到的Persona能潜在复活，当降魔角色HP为0时以1/4几率发动，角色复活后等待战斗结束，我们会发现该Persona的ランク回归到1，且技能表也打回原始状态。不过不要慌，这恰恰是练出最凶Persona的好方法。因为虽然该Persona等熟练度被打回原形，但是之前提升的能力数值并不会降低，而通过再次提升熟练度，又能将它的能力提高至MAX，这样再反复利用潜在复活，理论上就可以让Persona无限升级。不过每个Persona都有能力上限的设定，能真正将全能力加满的Persona并不多。

# 全Persona列表

| 等级 | 种族 | 名称 | 属性 | 消耗SP | 返还道具 |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | HIEROPHANT | ヤマ | 破魔 | 3 | パララマストーン |
| 5 | PRIESTESS | マソ | 冰结 | 4 | SPインセンス |
| 5 | EMPEROR | セイメンコンゴウ | 天启 | 4 | STRインセンス |
| 5 | LOVERS | ピクシー | 疾风 | 2 | LUKインセンス |
| 5 | CHARIOT | オグン | 重力 | 4 | HPインセンス |
| 6 | EMPRESS | ヴェスタ | 火炎 | 4 | ソーマ |
| 6 | HIEROPHANT | アイゼンミョウオウ | 觉醒 | 4 | VITインセンス |
| 7 | JUDGEMENT | ニケー | 祝福 | 4 | TECインセンス |
| 8 | MAGICIAN | フーリー | 火炎 | 8 | 反魂香 |
| 8 | JUSTICE | ネヴァン | 疾风 | 7 | AGLインセンス |
| 10 | LOVERS | ジャックフロスト | 冰结 | 7 | LUKインセンス |
| 10 | DEVIL | ブレス | 觉醒 | 9 | メギドラストーン |
| 10 | SUN | ベンヌ | 火炎 | 6 | ボズムディストーン |
| 11 | PRIESTESS | アメノウズメ | 祝福 | 5 | ペトラディストーン |
| 12 | EMPEROR | アガートラーム | 地震 | 6 | クラウソナス |
| 14 | MAGICIAN | ウルヴァシー | 冰结 | 12 | シシリディストーン |
| 15 | EMPRESS | モコシ | 地震 | 6 | パララディストーン |
| 16 | HERMIT | フウタイ | 冰结 | 7 | ブフダインストーン |
| 17 | HIEROPHANT | ショウキ | 破魔 | 7 | メガトングラブ |
| 17 | WORLD | ケツアルカトル | 核热 | 7 | マグダインストーン |
| 18 | PRIESTESS | サティー | 火炎 | 6 | 满月の石版 |
| 18 | CHARIOT | ゴズテンノウ | 核热 | 8 | グラダインストーン |
| 18 | JUDGEMENT | ファレグ | 火炎 | 7 | ザンダインストーン |
| 19 | JUSTICE | トリグラフ | 电击 | 12 | ポイズマストーン |
| 20 | LOVERS | ジャックランタン | 火炎 | 13 | アイアンパンプキン |
| 21 | MOON | リリム | 神经 | 21 | シシリッカストーン |
| 22 | STAR | ヤヌス | 地震 | 24 | 首狩りスプーン |
| 23 | EMPEROR | ブラフマー | 破魔 | 10 | アギダインストーン |
| 24 | SUN | ヴィゾフニル | 祝福 | 13 | パパゲーノ |
| 25 | HIEROPHANT | オーマ | 冰结 | 9 | 武将の驹 |
| 25 | HERMIT | アンヴァル | 火炎 | 13 | ドルドナの |
| 27 | EMPRESS | アリアンロッド | 冲击 | 17 | エレキングラブ |
| 28 | MAGICIAN | クー・フーリン | 地震 | 18 | ゲイボルグ |
| 28 | JUSTICE | マッハ | 疾风 | 14 | ガルダインストーン |
| 29 | PRIESTESS | ハトホル | 破魔 | 10 | フレイダインストーン |
| 29 | WORLD | イルルヤンカシュ | 疾风 | 11 | クリスナーガ |
| 30 | FOOL | テンジクトクベイ | 通常 | 7 | ジングルビュート |
| 32 | TEMPERANCE | アヌビス | 天启 | 11 | 告发者の日记 |
| 33 | CHARIOT | ホクトセイクン | 电击 | 12 | ごかしんえんせん |
| 34 | EMPEROR | マルドゥーク | 冲击 | 23 | 雷鸣の小手 |
| 34 | DEATH | ヘル | 降魔 | 16 | ペトラマストーン |
| 35 | MAGICIAN | ヘルモーズ | 降魔 | 23 | ヴィーザルの靴 |
| 36 | EMPRESS | ブリジット | 电击 | 19 | レイドック |
| 36 | JUDGEMENT | アズラエル | 奇迹 | 19 | ジオダインストーン |
| 37 | PRIESTESS | ウルズ | 天启 | 15 | アブニール |
| 37 | JUSTICE | ウルスラグナ | 重力 | 18 | エギルの兜 |
| 39 | HIEROPHANT | タケミカヅチ | 电击 | 17 | 布津の御灵 |
| 39 | HERMIT | ビャッコ | 疾风 | 18 | ビャッコの具足 |
| 40 | FORTUNE | ケルベロス | 咒杀 | 15 | デッドエンド |
| 41 | SUN | ヤタガラス | 奇迹 | 22 | 天の业云 |
| 43 | EMPEROR | オーディン | 咒杀 | 24 | ハディングの弓 |
| 44 | EMPRESS | セイオウボ | 冲击 | 21 | シーザーヘルム |
| 44 | DEATH | アンクウ | 咒杀 | 18 | ゆうま暗黑掌 |
| 45 | TEMPERANCE | ゲンブ | 冰结 | 25 | ゲンブの铠 |
| 46 | PRIESTESS | テンセンニャンニャン | 破魔 | 18 | 九重雷神炮 |
| 46 | JUSTICE | モーリアン | 疾风 | 21 | ひそうふたかげ |
| 47 | MAGICIAN | ヴァルナ | 冰结 | 32 | ごくふてんのう |
| 47 | FOOL | ナルカミ | 通常 | 16 | ヘルレイン |
| 48 | CHARIOT | セイテンタイセイ | 地震 | 20 | 木っ端微尘炮 |
| 49 | WORLD | セイリュウ | 冰结 | 23 | セイリュウの小手 |
| 50 | STRENGTH | オトヒメ | 冰结 | 29 | ツインタワー |
| 51 | DEVIL | ロキ | 神经 | 31 | じんさ爆热掌 |
| 52 | HIEROPHANT | トール | 电击 | 36 | メギンギョルズ |
| 53 | PRIESTESS | ウシャス | 火炎 | 22 | ピースメーカー |
| 53 | MOON | サキュバス | 神经 | 27 | シルバーメデューサ |
| 54 | JUSTICE | ティール | 冲击 | 20 | グレイプニル |
| 55 | EMPEROR | バール | 地震 | 26 | シーザーガード |
| 55 | SUN | スザク | 火炎 | 34 | スザクの兜 |
| 55 | JUDGEMENT | アールマティ | 祝福 | 30 | エンジェルウィスパー |
| 57 | EMPRESS | ドゥルガー | 电击 | 20 | インフィニティ |
| 58 | DEATH | モト | 咒杀 | 20 | デスクロス |
| 59 | MAGICIAN | フレイ | 地震 | 20 | シーザーレッグ |
| 59 | CHARIOT | スサノオ | 冲击 | 20 | 草薙の剑 |
| 59 | HANGEDMAN | バルバトス | 觉醒 | 24 | 死神コルト |
| 60 | JUDGEMENT | ヤマオカ | 奇迹 | 20 | 三日月の石版 |
| 61 | PRIESTESS | ヴェルザンディ | 天启 | 20 | ホーリーコメット |
| 61 | FOOL | カマクラゴンゴロウ | 通常 | 22 | 天のぬぼこ |
| 62 | EMPEROR | アメン・ラー | 核热 | 20 | 阎魔の石版 |
| 62 | JUDGEMENT | ミカエル | 破魔 | 20 | ヘブンズゲイト |
| 65 | EMPRESS | イシュタル | 核热 | 44 | 明けの明星 |
| 66 | JUSTICE | ビシャモンテン | 重力 | 33 | とうまの石版 |
| 66 | TOWER | ニャルラトホテプ | 降魔 | 29 | こくじょうの石版 |
| 68 | MAGICIAN | ハヌマーン | 疾风 | 51 | 神魔の石版 |
| 70 | PRIESTESS | ラクシュミ | 祝福 | 35 | 半月の石版 |
| 74 | HIEROPHANT | アヘディー・メルゲン | 电击 | 41 | 闪光の石版 |
| 76 | WORLD | ムチャリンダ | 天启 | 57 | 闪光りんだ |
| 77 | DEVIL | ベルゼブブ | 降魔 | 66 | えいはの石版 |
| 79 | SUN | ガルーダ | 疾风 | 58 | 封魔の石版 |
| 79 | JUDGEMENT | サタン | 觉醒 | 58 | メギドファイア |
| 80 | MAGICIAN | イルダーナ | 核热 | 61 | ブリューナク |
| 85 | EMPRESS | カーリー | 重力 | 55 | 双璧の石版 |
| 86 | EMPEROR | ヴィシュヌ | 奇迹 | 53 | こうはの石版 |
| 88 | PRIESTESS | スクルド | 奇迹 | 45 | 满月の石版 |
| 88 | TOWER | アマツミカボシ | 神经 | 70 | ぐしの石版 |
| 89 | HIEROPHANT | インドラ | 电击 | 62 | 正门の石版 |
| 90 | JUSTICE | パラスアテナ | 电击 | 71 | シーザーアーマー |
| 94 | JUDGEMENT | ウォフ・マナフ | 破魔 | 73 | 真实の石版 |
| 96 | CHARIOT | シヴァ | 疾风 | 62 | 灼热の石版 |
| 97 | WORLD | ショクイン | 重力 | 63 | 裂波の石版 |
| 99 | DEVIL | ルシファー | 奇迹 | 100 | 虚伪の石版 |

# 隐藏要素

## 雪之女王篇

雪之女王是与本篇平行的隐藏篇章，虽然一开始就能进入，但由于难度较高，推荐初上手本作的玩家还是先打完本篇后再来挑战。进入雪之女王篇要满足以下条件：

1. 剧情发展到从异界化病院返回学园
2. 在2-4教室与女学生对话
3. 到图书室与黑瓜对话
4. 到演剧部与女学生对话
5. 到生徒会室与生徒会长对话
6. 到校长室与大石校长对话
7. 从体育馆右上方的门进入仓库，获得女王假面
8. 在烧却炉处看完剧情，进入雪之女王

## 通关迷宫

无论是セベク篇还是雪之女王篇，通关后都可以保存一个通关存档（BAD ENDING不可）。尽管没有二周目，但依靠此通关存档能够分别进入一个隐藏迷宫。

**セベク篇：**御影遗迹的B8F开通，打穿B12F后获得御影遗迹制霸勋章。

**雪之女王篇：**恶魔之山的8F开通，打穿12F后获得雪之勋章。

# 剧情攻略

本作主人公的名字由玩家自行定义，为记忆方便，本文以《女神异闻录Persona》漫画版主人公的名字“藤堂尚也”为标准叙述。

> 昔者庄周梦为胡蝶，栩栩然胡蝶也。自喻适志与！不知周也。俄然觉，则蘧蘧然周也。不知周之梦为胡蝶与？胡蝶之梦为周与？周与胡蝶则必有分矣，此之谓物化。
>
> ——庄子

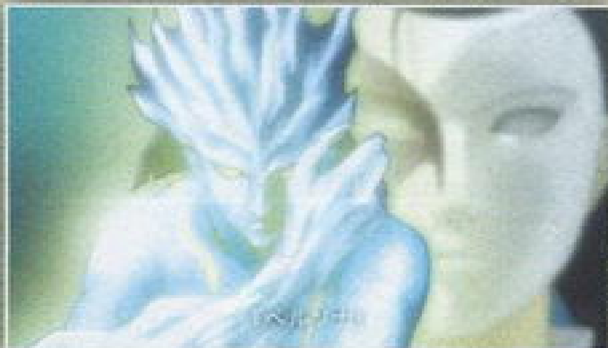
## Persona大人、Persona大人，请你降临吧！

某日的圣白路学园，包括尚也在内的2—4班的几名学生被布朗叫到空荡的教室里。据布朗说，只要几个人一起玩了这个名为“Persona大人”的游戏，就必定会有超自然现象发生。半信半疑间，绫濑、布朗、马克、艾莉4人站在教室的四角，并以固定的流程进行着“Persona大人”的召唤仪式。

4人念着咒语沿教室周围行走一圈，并没有任何异常发生，就当布朗陷入窘态，众人正欲讽刺挖苦时，教室的正中央凭空出现一个白衣小女孩。众人呆呆地看着她，随后又是一道雷电袭击了教室。毫无抵抗能力的学生们全部当场昏倒，但他们都在梦中各自见到了一名戴着蝴蝶假面的男子——菲列蒙。

苏醒后的尚也躺在学校保健室里，赶来的高见老师担心雷击会带来后遗症，嘱咐他们去御影综合病院彻底进行一次体检。说到这个医院，同班的园村麻希已经住院差不多有一年时间了，趁着这次机会顺便去探望一下吧。

### TIPS 菲列蒙



居住在意识与无意识的夹缝，自始至终关注着人类的高位存在体。与菲列蒙相对的是无貌神尼亚拉索特普，前者启迪善良的人类，将他们引向好的方向；而尼亚拉索特普则会给恶人或迷茫者带来毁灭。

菲列蒙的使命是将Persona的力量赐予进行过“Persona大人”召唤仪式的人，进行过仪式的人类会在睡眠中与菲列蒙相遇，并被问及名字，只有回答出名字的人才能获得Persona的力量。（这是为了检验该人是否在梦中也拥有明确的自我，能够驾驭Persona而不被这种力量侵蚀。）在梦境里，菲列蒙的形象是蒙着蝴蝶假面的男子，但他无法直接干涉现实世界。在拜访现实世界时，他呈现出金色蝴蝶的样子。

**参考资料 荣格与菲列蒙**

“《Persona》系列”中借鉴了心理学家荣格作品内的大量固有名词，“菲列蒙”这个名字也是其中之一。在荣格的自传中，菲列蒙以“老贤者”的别名登场，在梦中与荣格对话，并赐给荣格各种各样的智慧。

荣格所描述的菲列蒙乃是人类的本我为了忠告烦恼不已的表象的“我”而化作另一人格在梦中显现。从表面上看，菲列蒙被视为仙人或引导者的旁人，实际上是自我深层心理在纠正自身人格的偏差。

## 流程提示

### 圣エルミン学园

开始的部分都是固定剧情，在与高见老师对话完毕后可自由行动。如果玩家想要城户玲司加入队伍，则需要在进入御影综合病院前完成以下6步：

1.在圣エルミン学园内与1F职员室的中年老师对话。

2.在圣エルミン学园的2F没有挂牌的空教室与玲司发生剧情。

3.在圣エルミン学园2F的2－1教室与男学生对话。

4.在御影町大地图上进入ジョイ通り，在ジャッジメント1999中与马克的朋友对话。

5.依然是ジョイ通り的YIN&YAN，与货架旁玲司的母亲对话，两个分支选项分别选择“知ってるよ”和“いいよ”。

6.返回御影町大地图，找到废工场后进入，与玲司发生剧情。

### 御影町

御影町实际有6个部分组成，御影综合病院在镇子的东北角。

## 怎么回事？房间消失了！

来到病院，距离接受体检还有一段时间，南条提议先到302室看望园村麻希。麻希对于大家的到来感到非常开心，闲聊间，麻希突然露出痛苦的表情，众人赶紧叫来医生为麻希做检查。

在焦急的等待过程中，一场持续数秒的大地震袭来。这并非一场普通的地震，不仅麻希所在的集中诊疗室凭空变成了一堵墙，楼下传来的悲鸣又预示着大家不得不直面难以置信的事件。

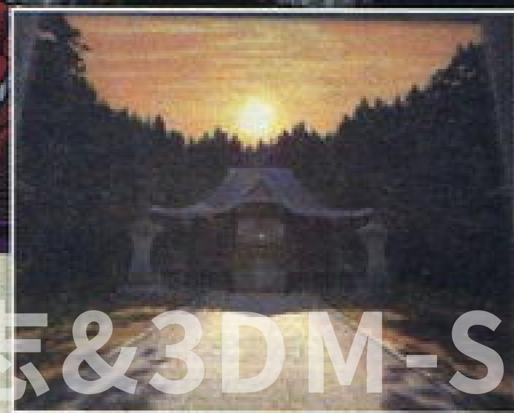
南条的管家山冈遭到恶魔的袭击而身负重伤，虽然借助Persona的力量打倒了眼前的恶魔，依然无法挽回山冈逝去的生命。

来到1F，从僵尸手里救下了护士。从外面进来的桐岛英理子告诉尚也，她也经由相同的梦境获得了Persona的力量，而且现在医院外面也是恶魔横行。大家准备尽快返回圣白瑠学园，不过在这之前需要先路过神社，因为英理子在神社中发现了麻希受伤的母亲。

麻希的母亲受了枪伤，她告诉尚也这是神取的手下所为，而街道上的异变，全部是神取派人研发的DVA系统所导致。将她带到圣白瑠学园，高见老师得知南条和马克还在校外，让尚也去阻止绫濑等人的补墙作业。与绫濑对话后得知英理子也走出了学园，正想追去时，却见到了本该已经消失的麻希。可是，尚也眼前的麻希是个健康活泼的女孩，完全看不出有病在身，而且她似乎完全没有自己住过院的记忆。这时南条慌慌张张地跑进来，告知大家马克被恶魔警察抓走了。

到警局救出马克和布朗，布朗也在战斗中觉醒了Persona的力量，大家向布朗解释了Persona的由来后，紧接着从马克处要来废工厂通往赛贝克的安全认证钥匙。

在废工厂，绫濑告诉尚也圣白瑠学园消失了，看来依然是DVA系统带来的影响，刻不容缓地必须尽快找到神取。



**TIPS アラヤ神社**

供奉着蝶与假面的神社，建造在被绿色包围的幽静之地，气氛庄严。“アラヤ”的名字取自佛学用语“阿赖耶”，意为“存在于人内部的意识流动”，人类的一切行动都被阿赖耶记载下来。阿赖耶不仅促使人们形成迥异的个性，也是人类活动成立的根据。

### TIPS 假面

一般意义上是模仿他人或动物的面容制作的覆面道具，从很久以前就在宗教仪式或舞蹈中被使用，也被人们当作为掩饰自己的身分而遮挡面容的道具。因此，一个城府很深的人往往被叫作“戴了面具的人”。“Persona”这个词的本义就是“展示给他人看的另一个自己/假面”，因此假面在“《Persona》系列”的作品中是极重要的关键词。本作中的假面取其精神意义，即“自己想展现给他人看的样子”或“实际被周围人们认可的样子”。



## 流程提示

### 御影综合病院

前往3F的302号病房与麻希发生对话，固定剧情发生后自动进入异界化的病院。沿着2F南→3F→2F北→1F的顺序到达1F，选择“手を贷す”救助护士（如果不选就出门的话后期获得的最强封神具-1）。与两只僵尸发生战斗后桐岛英理子暂时加入队伍。




### 御影町

走出病院后，如果玩家想让城户玲司加入，需到セベクビル前与玲司见面。接着前往地图上的アラヤ神社。

### アラヤ神社

固定剧情后马克和南条暂时离队，前往圣エルミン学园。

### 圣エルミン学园

见到高见老师后英理子和雪野离队，从1F的保健室出门前往东南方向的出口，出门后与绫濑也姬野发生对话，接着从墙的破洞向外走，选择“そのつもりだ”后麻希和南条加入队伍。下面是一场固定战斗，战斗结束后就前往警察署。

### 御影町

向北到达警察署。

### 御影警察署

剧情后在房间右上方墙壁的钥匙箱找到“留置场の键”，用钥匙打开左下方的门，经由1F→2F→1F留置场的顺序可救出马克和布朗，随后发生布朗的Persona觉醒战。战斗完毕后马克加入队伍，选择“一绪に行こう”的话布朗会加入队伍，如果玩家想让玲司加入，就必须拒绝布朗入队。

### 御影町

在前往废工厂的中途可在地铁站里见到桐岛英理子，在布朗没有加入的情况下选择“一绪に行こう”可让她加入，跟布朗相同，假如想让玲司加入，这里必须拒绝英理子。

### 废工厂

与绫濑发生剧情对话，如果玩家之前没有达成玲司加入的条件并且拒绝了布朗和英理子，绫濑会在这里强制加入；如果达成了玲司加入的条件，玩家可选择是否让绫濑加入，让她加入则无法收到玲司，予以拒绝的话可以在异界化的圣エルミン流程完结后让玲司成为伙伴。

从右下方的楼梯走上去，调查最里面的开关后进入废工厂的地下通路。B1F需要解开西侧的两个机关，之后由东北角进入1F后可到达セベクビル。



# 将我邀请到你的世界里……



进入赛贝克大楼后，众人一路追赶着神取。DVA系统带来的破坏力远远超过该社所有科学研究员的预想，他们也都陷入自身难保的困境。穿过5楼的支社长室到达地下，见到尼克莱博士与神取发生争执。尼克莱博士劝阻神取赶快停止利用DVA系统毁灭世界的疯狂计划，然而一心想毁灭人类并成为现世之神的神取一意孤行，博士见劝阻不成企图利用DVA系统的原子分解功能与神取同归于尽。尚也按下阻止系统运行的红色按钮，但这一行动被突然显现的黑衣小女孩阻止。神取被分解掉的身体渐渐恢复原样，他对眼前这个名为“亚希”的小女孩说：“将我邀请到你的世界里去吧。”随后，DVA系统正式启动，神取与尚也一行都被带到了另一个次元。

这里从表面上看似乎是一年前的世界，然而尚也却在教室中发现了与两个月前失踪的内藤阳介。内藤说，大家来到这个世界并非是跳跃时间，而是来到了异次元的另一个世界。他和恋人千里在两个月前不小心进入这里，因此才从原来的世界失踪。这个世界虽然仍叫作“御影町”，但许多地方跟现实世界不同，比如原本该是警察署的地方变成了森林，原本该是病院的地方变成了城堡，现在与大家在一起冒险的麻希实际上就来自这个平行世界，她现在又和大家一起回到了“她”所在的世界。麻希向我们道歉，但她说自己之前也并不知道她是来自这个世界的人——在异次元的教室里打了一个瞌睡，醒来后发现身处完全陌生的世界（现实世界）里，因此之前她的言行才会那么反常。真正的麻希应该还在病院的某个地方，现在只有尽快找到神取，才有办法让两个世界都恢复正常。

随后，内藤告诉我们千里被黑衣服的小女孩带走了。受到这个叫作亚希的小女孩的影响，现在学园中恶魔横行。众人穿过教室走廊一直追到学校的中庭，亚希表示她不会听从除了神取以外任何人的命令，在丢下一个机械狗拖延时间后逃走了。

打败眼前的怪物，内藤说，3楼图书室中的黑瓜对两个世界进行过调查，让大家去找他谈谈。这个世界的黑瓜依然是个奇怪的家伙，不过比起现实世界中的黑瓜要稍微正经一些。研究过许多超自然现象的黑瓜称，世上的一切看似毫无联系的东西之间其实都连接着因果的必然之线，只有牵着线端的人——神取鹰久才知道所有真相。尚也一行能来到这个世界也是因果业报的必然结果，找寻神取也是他们的使命。黑瓜还说自己在很久以前就知道了现在发生过的一切，全因在神社遇到一个戴着蝴蝶面具的男子——如众人所料，这个人就是之前在梦中遇到的那个菲列蒙，而他现在是众人寻找神取的重要线索。

前往阿赖耶神社，菲列蒙说神取的巢穴在镇子的东侧，并且神取正在寻找着“某样东西”，一旦被他得手，无论是现实世界还是幻想世界都会陷入万劫。要到达镇子的东边需穿过地铁站，站内有恶魔把守，需要借助破魔之镜才可通过。

众人在御影町乡土资料馆的展示室里找到了破魔之镜，镜子上方浮现出一张与亚希很相似的脸庞，区别是这张脸不像亚希那样带有邪气。她央求不要取走镜子，但是没有人知道她的用意，为了阻止神取，必须这么做。

打倒挡路的恶魔后，亚希出现威胁说，如果众人胆敢闯入她和“爸爸”的家，她就会把大家永远关在城内。她暂时虽然还不直接出手，但预示尚也一行的下一个对手会是个“可爱的女子”。

来到东部的暗黑集市，众人被关在其中无法外出。为了走出这个地方，一行人必须前往该市集的统治者哈莱姆女王所在的伽摩宫殿。

**TIPS DVA系统**

全称“dimension variable accerator system”，是颠覆科学常识的空间转移装置。该装置由神取任命尼克莱博士为中心的一群研究员开发，在构筑系统的过程中无意连接到了麻希的空想世界，神取准备利用该系统达成自己成为现世之神的野心。虽然赛贝克社设置的原初DVA系统在暴走后被误操作，但另一个完全相同的DVA系统与现实世界的麻希连接，维持着异世界。

# 流程提示

## セベルビル

1F的西侧有记录点、回复点和道具店，嫌战斗吃力的话可以在此练练级，并尽量多地与恶魔交涉获得恶魔卡片，因为不久后就可以在Velvet Room生成新Persona了。从1F乘坐电梯可以直升5F，2～4F有一些宝箱，玩家也可以走楼梯攀援顺路收集。从5F东南方的楼梯下到4F，可以在楼梯口附近找到游戏中的第一个Velvet Room。一直往下到达1F后向中央走，再一直攀援到5F，在支社长室发生BOSS战。

**BOSS** 超人タケダ、超人エージェント×4

| LV | 种族 | 名称 | HP | SP | 力 | 体 | 技 | 速 | 运 | 魔攻 | 魔防 | 所持道具 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 30 | 超人 | タケダ | 720 | 680 | 26 | 25 | 17 | 32 | 12 | 59 | 56 | – |
| 技能 | デライト、クイッカ、地の烈风、スピンキック、ミドルショット | | | | | | | | | | | |
| 相性 | 冰结、地震、技、突击有效 | | | | | | | | | | | |

**解说** 开始神取会给予我方一次全员攻击，最好拥有全员回复系魔法。

打败BOSS后调查办公桌右下发现机关，按下后暗门打开。进入见到尼克莱博士与神取的剧情，之后会让主人公选择按红色按钮还是青色按钮，考虑到最后封神具的获得，建议选择红色。

## 圣エルミン学园

剧情后到达异世界的圣エルミン学园，麻希暂时离队。在2F的2－5教室与内藤阳介对话后麻希回归队伍，受亚希影响学园变为“圣エルミン学园？？？”。




## 圣エルミン学园？？？

1F的西边有记录点、回复点、道具屋和Velvet Room，玩家可以更新一下自己的Persona。到达2F后如果前面完成了城户玲司的所有加入条件并且拒绝了布朗、英理子和绫濑，在美术室固定战后玲司会加入队伍。之后离开美术室前往1F的东侧，东侧的中庭遇到亚希后进入BOSS战。

**BOSS** 妖兽テッソ

| LV | 种族 | 名称 | HP | SP | 力 | 体 | 技 | 速 | 运 | 魔攻 | 魔防 | 所持道具 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 36 | 妖兽 | テッソ | 1250 | 2564 | 32 | 24 | 25 | 37 | 17 | 104 | 75 | – |
| 技能 | グライバ、マハグライ、デライト、麻痹咄み付き、メギド | | | | | | | | | | | |
| 相性 | 电击、突击弱点／重力、核热、弓、拳、铳耐性 | | | | | | | | | | | |

## 御影町・异世界西侧

前往アラヤ神社。

## アラヤ神社

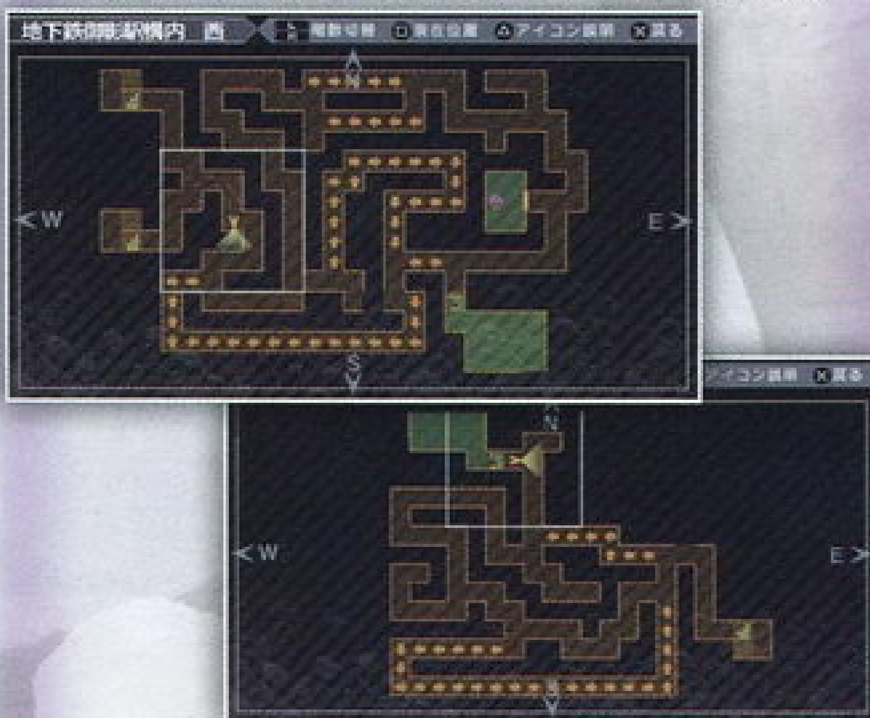
与菲列蒙对话后前往御影乡土资料馆。

## 御影乡土资料馆

剧情后获得破魔之镜，随后前往地铁站。

## 地铁驿

在地铁中间的房间遭遇BOSS战，打完后到达地铁站的东侧，出站后到达异世界的东侧。




| LV | 种族 | 名称 | HP | SP | 力 | 体 | 技 | 速 | 运 | 魔攻 | 魔防 | 所持道具 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 39 | 邪鬼 | ヨグントスJr | 1150 | 1055 | 46 | 30 | 28 | 21 | 19 | 100 | 110 | – |
| 技能 | ドルミナー、タルンダ、スクンダ、刚の波、散雷击 | | | | | | | | | | | |
| 相性 | 冰结吸收／电击反射／重力、核热、冲击、片手剑弱点 | | | | | | | | | | | |

**BOSS** 妖兽テッソ

## 御影町・异世界东侧

进入暗黑集市。

## ブラックマーケット

先去装备店更新一下新装备，前往酒吧发生剧情，之后从赌场对面的房间进入伽摩宫殿。



# 好久不见了麻希，欢迎来到我的宫殿

不管是在暗黑集市还是伽摩宫殿，所有人都痴迷地崇拜着哈莱姆女王。他们赞美她是救世主、伟大的画家，乃至即使是她脸上密集的黑痣，都是在妆点着女王的美貌。就在这样一个疯狂的地方，麻希发现宫殿房间中装饰的绘画是香西千里的作品。尽管大家开始还在猜测千里是不是遭到女王的绑架，但女王居室里的所见粉碎了众人的一厢情愿——那个女王，嫉妒与猜忌的黑色灵魂，正是麻希一直视为挚友的千里。

千里对麻希抱有强烈的憎恶，她断然否认掳走自己的亚希是在利用自己，而将亚希视为慈悲的天使。凭借亚希送给她的能实现任何愿望的魔镜，千里缔造了这个宫殿。在现实中，千里只是表面上将麻希视为好友，心底深处一直嫉妒着麻希的绘画才能和人缘。为了打击麻希，她诱惑与麻希相爱的阳介，最终把阳介夺了过来。沉醉于自己的美貌，沉醉于信徒们的赞美，她认为自己已经在所有方面都战胜了麻希，不用再与麻希维持假惺惺的友情。

南条无情地向千里指出，她一方面嫉妒麻希，另一方面又不做任何努力。妄图借助魔镜的力量让他人畏惧与屈服，违心地称赞她的画作，千里依靠这种手段构筑起来的“理想的自己”充其量只是皇帝的新衣。

恼羞成怒的千里借助魔镜对众人百般刁难，但无论千里怎样挖苦，即使在与尚也的战斗中落败而被亚希扫地出门，麻希都没有还击，依旧鼓励说一定会帮助千里从亚希的诅咒中恢复原样。惊讶的千里终于收起癫狂，展现出了对麻希的自卑之情。她害怕阳介总有一天会离开自己，与麻希重修旧好。

面对找到此处的阳介，麻希没有说出之前发生的一切，因为千里也是受害者。但愧疚的千里自暴自弃地向阳介倾倒出自己的所作所为，认为这是罪有应得，自己没有资格被阳介喜欢。阳介说他完全不在意千里的容貌变成什么样，对麻希的恋慕也早就是过去式，只想和千里一起快乐生活。

伴随魔镜的破碎，千里脸上的黑痣全部消去，如昔日一样光洁动人。她的心也和面容一样，恢复了纯朴和正直，与麻希成为真正的好朋友。随后，她告诉众人，亚希住在北面的城中。

## 流程提示

### カーマ宫殿

流程较长的迷宫，先从B2F电梯前往B4F，然后经由B4F→B5F→B6F→B7F→B8F→B9F的落穴到达B10F，其中B6、B8、B9都有多个落穴，全部选择靠近东侧的。在B10F与千里第一次对话会强制返回地面，接着再按原路去找她进入BOSS战。BOSS战前需要先回答问题，建议选择“麻希の绘の方が上手い”，如果选择“クイーンの绘の方が上手い”后期的最强封神具-1。

**选择“麻希の绘の方が上手い”財**

**BOSS** 超人ハーレムクイーン

| LV | 种族 | 名称 | HP | SP | 力 | 体 | 技 | 速 | 运 | 魔攻 | 魔防 | 所持道具 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 40 | 超人 | ハーレムクイーン | 1240 | 1098 | 40 | 36 | 29 | 23 | 25 | 102 | 89 | ルナブレード |
| 技能 | フレイラ、スクカジャ、ディア、ペトラアイズ、九十九螺旋击 | | | | | | | | | | | |
| 相性 | 核热吸收／冰结弱点／技、突击、疾风、铳有效 | | | | | | | | | | | |

**解说** BOSS相对较弱，不过我方只有主人公和麻希两人作战，选择有冰结魔法的Persona，并且事先储备一些ディストーン来防止石化魔法。

**选择“クイーンの绘の方が上手い”財**

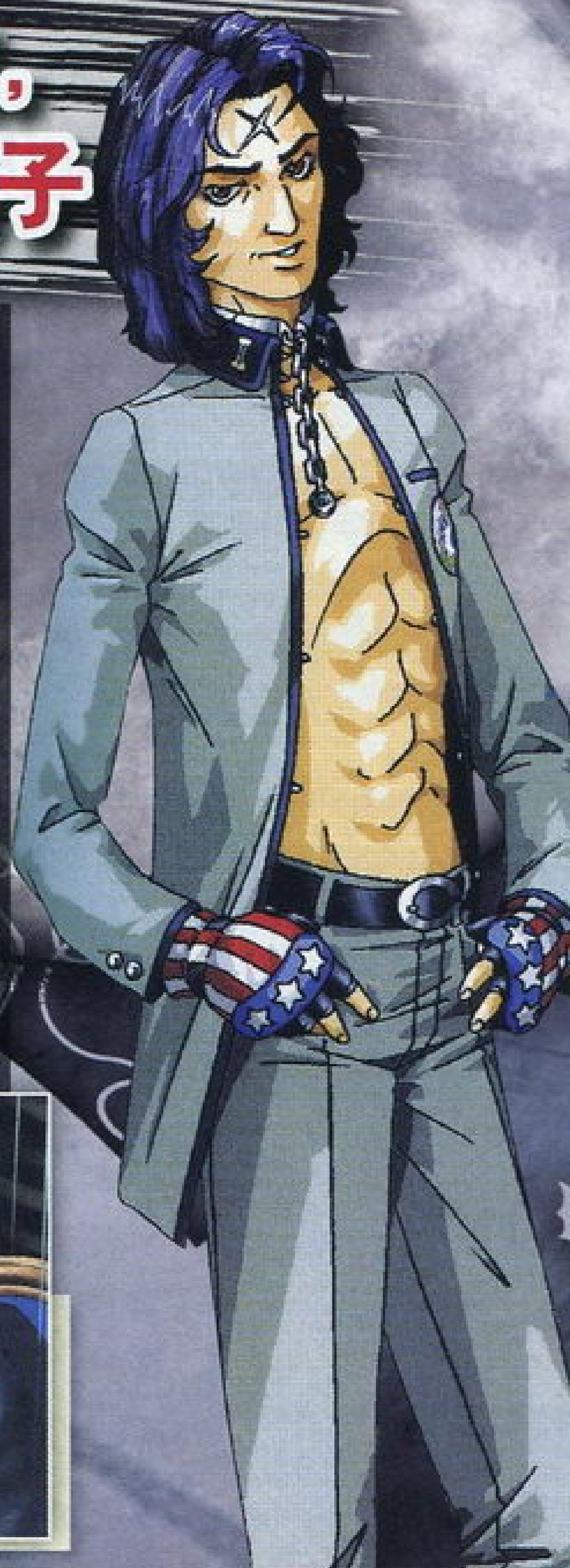
**BOSS** 超人ハーレムクイーン

| LV | 种族 | 名称 | HP | SP | 力 | 体 | 技 | 速 | 运 | 魔攻 | 魔防 | 所持道具 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 50 | 超人 | ハーレムクイーン | 2850 | 2365 | 46 | 42 | 35 | 29 | 31 | 123 | 98 | ルナブレード |
| 技能 | フレイラ、スクカジャ、ディア、ペトラアイズ、九十九螺旋击 | | | | | | | | | | | |
| 相性 | 核热吸收／冰结弱点／技、突击、疾风、铳有效 | | | | | | | | | | | |

**解说** 5人全部上场，但对方的HP量和攻击力都会提高。弱点和技能跟第一个选项并没有区别，依然是注意防石化。

战胜BOSS后如果玩家没有トラエスト魔法或非常口，只能延阶梯走上B7F，乘坐电梯到B2F后返回地面了。走出暗黑集市后前往玛娜之城。

# 这是能实现麻衣任何愿望的宝贝，我用它创造了这个镇子



一行人赶往神取的大本营玛娜之城，但城门紧闭，需进入该城必须需半月型的镜子，为了寻找镜子友人前往城镇西北的迷路之森。

迷路之森的深处有一个仿佛来自童话故事的糖果小屋，在那里面，一行人见到了Persona大人召唤仪式后出现的白衣少女。这个少女名叫麻衣，她说她靠小镜子的巨大力量创造了异次元的御影町。在神取来到异世界后，从寂寞的麻衣身上分离出亚希这一邪恶人格，明明知道神取不是爸爸，但还是执意与他一同离去。由于小镜子的一半被亚希带走，所以麻衣失去了作为造物主的绝对力量，无法制裁神取和亚希，而亚希也利用半面镜子的力量不停地做坏事，麻衣只得带着另一半镜子躲到这里。

马克请求麻衣将半面镜子借给大家，让大家与神取见面。麻衣却说神取觊觎的就是这半面镜子，而且只需自己躲在糖果小屋就不会有危险。尚也让麻衣不要逃避，麻希也鼓励她逃避解决不了任何问题，必须直面战斗。麻衣问尚也战斗的目的是什么，尚也告诉她是“为了大家”。随后，麻衣又困扰明明活着是那么痛苦，为什么人还要活着，尚也说正是为了寻找这个问题的答案，人类才要活下去。

取得了麻衣的信赖后，她终于将半面镜子交给了友人。



### TIPS 小圆镜

佩戴在麻希胸前的圆形小镜子，是麻希幼年时母亲赠与她的东西。在长时间的住院期间，它是孤独的麻希所拥有的惟一宝物。因为倾注的意念太过强大，在麻希的幻想世界里，这个镜子成为能实现任何愿望的神奇道具。

## 流程提示

### 御影町・异世界东侧

### マナの城

剧情后出城，前往异世界西侧的迷路之森。

### 地铁驿

道路虽然跟以前一样，不过出现敌人发生变化。

### 御影町・异世界西侧

依然是敌人发生变更。

### 迷いの森

参见地图到达最深处，进入糖果小屋后跟麻衣对话。之后麻衣会向玩家提出3个问题，




只有选择“逃げるな”、“みんなのため”、“その答えを探すため”方可进入真结局，否则不但要打一场BOSS战，还会在神取战之后BAD ENDING。

#### 选错的场合

**BOSS** 外道テディベア

| LV | 种族 | 名称 | HP | SP | 力 | 体 | 技 | 速 | 运 | 魔攻 | 魔防 | 所持道具 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 48 | 外道 | テディベア | 3120 | 1540 | 48 | 44 | 30 | 22 | 27 | 125 | 136 | – |
| 技能 | ドラムロールパンチ、キャンディボイス、ディア、マハラギオン | | | | | | | | | | | |
| 相性 | 火炎、核热弱点／疾风、冲击、铳有效 | | | | | | | | | | | |

**解说** 火系魔法的攻击力较高，我方尽量避免使用有该弱点的Persona。サティー、ジャックランタン都是不错的选择。

完毕后获得“半分のコンパクト”，之后再穿过地铁站返回玛娜之城。（这时暗黑集市的商品发生变化，注意更新。）

# 这才是我的野心……
# 看吧，看这力量！



再次返回玛娜之城，将镜子放进入口处的半月型嵌孔。虽然明知自己被神取当作取得镜子的工具而利用，但这是见到神取的惟一方法。神取在取得镜子后，也相当自负地如约将城门打开。

在城堡的第五层，众人见到了神取鹰久，但神取已经将两块镜子合并并造出强化版的混沌之镜，在亚希念过咒语之后，现实世界的御影町发生了巨大异变——城镇中心被黑暗吞没，一座巨大的城堡DVA·YUGA出现了，神取用这座城宣告新时代的降临。

有了混沌之镜的力量，神取可以不借助DVA系统就实现跨越次元，成为现世之神。神的工作只有一个，就是向愚蠢的人类挥动制裁之杖。留下魔神萨尔瓦阻止众人，神取先行返回了现实世界。

打败敌人后，麻希说镇上的鬼屋以前经常发生人类莫名消失的事件，该鬼屋的位置正好对应现实世界的赛贝克大楼，那里说不定是通往现实世界的一条道路。

在鬼屋中，科学家告诉众人，当初只有尼克莱博士觉察到神取的本性，如果能早点阻止神取，就不会有今天了。另外，3楼的次元传送装置很不稳定，未避免失败最好尽快使用。

在鬼屋的3楼房间，一个女性恶魔不断呼唤着麻希的名字。尽管外形骇人，但声音却是麻希的母亲。当也选择信任该恶魔后，她变回了麻希母亲的本来样子。现实世界的她在保健室梦到幼年的麻希在鬼屋中迷路，在梦中为了寻找麻希来到鬼屋的她穿越到异世界。次元装置很不稳定，必须有人留在这里操作机器才能确保一行人能安全返回现实，麻希的母亲自愿留下操作。麻希也表示，虽然自己不是现实世界的麻希，但很羡慕麻希能有这样的好母亲，她一定会寻找到真正的麻希，让两母女团圆。

## 流程提示

### マナの城




调查城门边的石台，将“半分のコンパクト”嵌入后城门打开，经由1F南→2F→3F东北角→4F→5F到达神取的居所。注意4F和5F岔路较多，一定要选择有黑暗区域的分支道路，不然即使攀登到上一层也是死路。

到达5F发生剧情后进入BOSS战。

**BOSS** 魔神サルワ

| LV | 种族 | 名称 | HP | SP | 力 | 体 | 技 | 速 | 运 | 魔攻 | 魔防 | 所持道具 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 55 | 魔神 | サルワ | 4125 | 4516 | 50 | 40 | 55 | 29 | 23 | 140 | 140 | – |
| 技能 | マグナス、マハマグナス、マカジャマ、伍绝切羽 | | | | | | | | | | | |
| 相性 | 地震吸收／火炎、冰结、疾风弱点／弓耐性 | | | | | | | | | | | |

**解说** 除了主人公和麻希外，队伍的其他3人以1/4HP的状态出场，先用メディラマ回复满HP。BOSS的攻击力较高，可以用タルンダ削减其攻击力。装备对地震抗性较好的Persona可以比较轻松地完成战斗。之后以脱出魔法或道具迅速出城。

### 御影町·异世界东侧

前往南边的鬼屋。

### 幽灵屋敷



从1F的西北角到达2F，2F中央的阶梯到达3F后走到尽头的房间，与ハリティー对话选择是否与之战斗。如果选择“ハリティーと战う”，终盘获得的最强封神具-1。

## 选择“ハリティーと战う”时

**BOSS** 死神ハリティー

| LV | 种族 | 名称 | HP | SP | 力 | 体 | 技 | 速 | 运 | 魔攻 | 魔防 | 所持道具 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 61 | 死神 | ハリティー | 4530 | 5410 | 55 | 50 | 55 | 51 | 40 | 146 | 144 | – |
| 技能 | マハザンダイン、ジバブー、デカバー、高天烈风弹、七式炼狱破 | | | | | | | | | | | |
| 相性 | 疾风吸收/火炎、冰结、地震、铳有效 | | | | | | | | | | | |

选择“ハリティーと战わない”时不会发生战斗，在固定剧情后自动前往DVA·YUGA。

### TIPS 鬼子母神

鬼屋中出现的恶魔ハリティー是从现实世界为寻找麻希而彷徨到异世界的麻希之母——园村节子。因为麻希幻想出的乐园里没有“母亲”的概念，因此节子只能以该形象出现。ハリティ一在日本是被称作鬼子母神的善神，但原本她是一个劫掠人类小孩来喂养自己孩子的恶鬼，佛陀见到她的恶行后，将她的孩子藏了起来，ハリティ一真切地体会到失子之痛后，重生为生育和安产之神。



# 我们会拉开喜剧的幕帘，如果这是你所希望的话！

经过次元传送后大家都有些翻江倒海的眩晕感，不过身体健全已经是万幸了。通过立体影像，神取与众人取得了对话。他已经用混沌之镜对这个世界的人进行了洗脑，所有人都和神取一样，企盼着人类的灭亡。神取让人类在统一的思想下行尸走肉般地行动，古往今来所有野心家都没能够实现的野望由他一手缔造了出来。只需他简单地命令一句，就能让人类互相残杀。在神取看来，互相残杀最符合人类的愚蠢天性。当人类从这个星球消失后，其余的一切生物、非生物都不会再受到伤害。最后神取表示，混沌之镜的力量遍及万物，就连尚也一行人也不例外。

前往神取的现世巢穴DVA·YUGA，果然这里的所有人都对人类表现出愤恨的情绪。他们的心声均来自于神取，“人类为何而生”、“人类是自私的失败生物”、“只懂得互相憎恨和残杀，污染这个星球”、“人类没有未来”……

### TIPS YUGA

印度神话中的世界期，将每一次历史循环分为萨提亚、特瑞塔、杜瓦帕尔、喀历4个年代（YUGA）。神取鹰久以“DVA·YUGA”为自己在现实世界的居城命名，也代表着他获得了强大的破坏力量后宣告全新时代的来临。

在城堡的最深处，一行人终于见到了神取。但此时的他面相平和，不像以前那样富有斗争心——其原因是，他得到了梦寐以求的强大力量。他一直以来的心愿是得到超越人类的力量，混沌之镜满足了他，但也让他失去了生存的意义。神取说，人没有目标就无法活下去，不管目标看起来是多么的微不足道。然而，当实现了所有目标后，接下来追求什么好？不断地满足自己的愿望，最终等来的只有无边的空虚和孤独，所以最好不要去攀登人生的台阶，这样就能一直抱有梦想。神取为了破坏这个不可救药的世界而一直攀登着，等他终于能够如愿以偿时，又觉得万事皆空，所以，“你们为什么要活着？”南条犀利地指出，利用他人攀登到的顶峰绝不是神的宝座。看似风光无限，实际上是不这样做就无法生存的可怜虫。对未来不安，想改变而无法改变，于是想从这个世界消失，继而萌生出抹消人类的愿望，想将自己的恐惧推给全人类。

神取再度露出獠牙，在艰苦的长时间战斗后，失败的神取终于承认了南条的指责，也许他对众人的一路放行，就是为了听到这种指责。随后，他又告诉眼前的麻希，她和她的世界都只不过是真实麻希想象的产物，她是真实麻希的理想形态，异世界的御影町是真实麻希的心中世界。不光是理想的麻希，麻衣、亚希，包括麻希心中的阴影，都不过是真实麻希的人格分身。异世界是麻希构筑出的心中乐园，所以一切的布置都跟一年前麻希尚未住院时一样。千里和阳介两人被召唤到异界是因为真实的麻希对好朋友和恋慕男性的憧憬，乐园里没有其他人，警察署和病院这样不属于乐园的设施变为了其他建筑也在情理之中。神取说，DVA系统的成功起动是在一个月前，但早在起动之前，该系统就和麻希之间发生连通。融合干涉次元力量的麻希构筑了乐园，她的另一人格麻衣（白衣小女孩）则有为理想的麻希提供一个完美世界，以慰藉现实的麻希。

## TIPS 无貌神

ニャルラトホテプ，译名“尼亚拉索特普”，来自克苏鲁神话的重要神祇，意为“爬来的混沌”、“无貌之神”、“伟大的使者”、“千面之神”等，在游戏中作为普遍无意识的象征出现。相对于司掌创造的菲列蒙，尼亚拉索特普司掌破坏，但二者都只是普遍无意识的侧面，是表里一体的相互存在。尼亚拉索特普会时常图谋将人类拉向普遍无意识的深渊，但这只能表示人类的深层次意识里包含着破坏欲。给予人类试练、洞悉他们企盼的是破坏还是创造，分别是尼亚拉索特普和菲列蒙的职责。被尼亚拉索特普引向深渊的人们会忘记生存的意义，心中只存下破坏念头。

**参考资料 克苏鲁神话**

克苏鲁神话是发源自上个世纪洛夫可拉夫特的恐怖小说、并由后继的无数名作家添砖加瓦所形成的架空神话体系。无貌神的名字在英文中念成“奈亚拉托特普”，由于无貌而变幻自在，以各种化身出现在地球上，诱惑人类自相残杀，为旧支配者占领地球做准备。当他以人形出现时，时而是瘦削的黑皮肤男子，时而是埃及法老般的预言者，时而是神父或魔女们的首领。最具现实意义的是，无貌神还化身为物理学家，将核武器技术传授给人类。

理想的麻希无法接受这样的事实而跑出房间，神取和玲司都让尚也将她追回，如果理想的麻希不能洞悉真正的自己所具有的心，就会踏上神取的后辙。

在病房看到躺在病床上的真正的麻希后，理想的麻希瞬间知道了一切。她体会到了现实的自己身体上的病弱痛苦，体会到对其他健康生活的人的嫉妒之心，也终于知道自己其实是所有事件的起因。她认定自己是无可救药的人，没有生存下去的资格。对着混沌之镜，理想的麻希祈求自己回到麻希的内心世界。

## TIPS 愿望

人所希望达成的事情。病弱的现实麻希在愿望的驱动下创造了自己的理想人格和幻想中的乐园，但是她所描绘的理想世界被神取借助DVA系统分离出来，独立成为异世界。

## TIPS 精神世界

麻希由愿望创造出的世界。在神取的外部干预下，该精神世界进一步变化为复杂的异世界。虽然大部分建筑与现实的御影町相同，但建筑物的内部变为了恶魔出没的迷宫。

**参考资料 精神世界的创造**

任何人的心中都有一个自己的世界，这是现实中无法企及的幻想世界，也是人的梦想目标。尤其是幼年的孩童，想象力丰富且容易相信任何超自然现象，可以说拥有广袤的精神世界。随着年岁的增长，这些精神世界在他们的脑海中逐渐微薄，最终会与现实世界统一。不过，也有一直到成年都没有摆脱精神世界的人存在。在住院期间，麻希经历了现实世界种种难以忍受的孤独等待，其精神世界也因此不断壮大。

随后，马克与南条发生争执，南条认为麻希是打开魔盒的潘多拉，街道的惨状、人类的灭亡是麻希的心愿，与其拯救这样的麻希，不如优先破坏DVA系统。然而现实麻希的生命依靠该系统维持，虽然破坏系统会让麻希死亡，但牺牲个人换取人类的未来是最为理智的做法。马克斥责南条太过冷酷，麻希的确是始作俑者，但这个带来灾难的麻希同样也在为拯救人类而战斗，他相信麻希一定能摆脱DVA系统。达成统一意见后，众人正准备返回异世界，DVA系统却自己崩坏了。如今神取已经不在，能这么做的一定只有麻希本人。

众人打算借混沌之镜的力量跨越次元，但在麻希内心的抗拒下，混沌之镜也破碎掉了。天无绝人之路，利用现实麻希和理想麻希留下的小镜子加上混沌之镜的碎片，众人返回了麻希内心世界的迷路之森中。

## TIPS 命运

超越时间的推移，从最初就被决定好的历史发展或人生称为“命运”，被视为绝对无法逃脱或逆转。

尼亚拉索特普拥有干涉命运的强大力量，也就是说他的力量强大到让自身脱离命运的束缚。对他来说，想杀掉一个人或毁灭一个世界易如反掌。但是，尼亚拉索特普并不会使用这种手段直接干涉人世，而是注视着人类如何从他编织的命运中生存下来。放眼全局来讲，最终就连他败给主人公一行，其实也是他预先设计好的部分，一切都没有逃离命运的安排。




## 流程提示

### デヴァ・ユガ

乘坐电梯到达3F后走楼梯降到1F，之后一直攀爬阶梯可到达5F。5F东边墙壁上有机关，拉下来以后走回地图的中央，扳动中央房间的机关掉落到4F，从4F走楼梯到达6F。

6F需要将地面踩出一个十字才能通过。到达6F最里面的房间与神取对话，面对提问要选择“その答えを探すため”，否则终盘获得的最强封神具-1。对话完毕进入BOSS二连战。




BOSS 魔人カンドリ

| LV | 种族 | 名称 | HP | SP | 力 | 体 | 技 | 速 | 运 | 魔攻 | 魔防 | 所持道具 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 66 | 魔人 | カンドリ | 2000 | X058 | 60 | 54 | 61 | 42 | 22 | 145 | 137 | — |
| 技能 | ジバブー、不灭の黑、デカバー、デスティカ、狼牙天诛斩、マハラギオン | | | | | | | | | | | |
| 相性 | 神经反射／降魔吸收／奇迹、铳弱点／疾风、地震、投具、技系有效／火炎、重力、片手剑、两手剑、弓矢耐性 | | | | | | | | | | | |

**解说** 该形态的神取并不难打，注意其吸收和反射的两种属性。

BOSS 魔人ゴッドカンドリ

| LV | 种族 | 名称 | HP | SP | 力 | 体 | 技 | 速 | 运 | 魔攻 | 魔防 | 所持道具 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 76 | 魔人 | ゴッドカンドリ | 6500 | X594 | 64 | 61 | 62 | 40 | 38 | 155 | 145 | 无貌の假面 |
| 技能 | 永远の白、光の裁き、ヘルズアイズ、落叶三段击、ディレンジボイス(复数混乱)、マハジオダイン | | | | | | | | | | | |
| 相性 | 奇迹吸收／疾风、冰结、电击、突击、斧耐性／火炎、重力、冲击、降魔、核热、铳、弓矢、鞭弱点 | | | | | | | | | | | |

**解说** 被无貌神侵蚀后的神取能力有所提高，特别是落叶三段击的威力很强，我方队员HP不满时容易被秒杀，让麻希时刻用メディラマ回血，还是不难战胜的。

战斗完毕后麻希一时离开队伍，从楼梯返回4F，由中央的落穴落到3F后到达麻希的房间，发生剧情，获得“坏れたコンパクト”和“绿のコンパクト”。能够自由活动后到房间的东侧调查闪光处发现“混沌の镜の破片”，自动进入迷路之森。

PS：如果玩家之前在糖果屋没有选对答案，这里就会进入BAD ENDING。

## 像我这样的人，干脆死掉算了！



麻希将自己禁闭在迷路之森的最深处，糖果屋的麻衣告诉众人，这个世界还存在着一个比亚希更邪恶的麻希人格——潘多拉。潘多拉的封印被亚希解开后，准备毁掉这个世界，这样现实世界的麻希也会随之死去。这时南条想起了图书馆中的奇妙镜子，那就是潘多拉的居所。但是，要进入潘多拉的居所必须借助三面镜子和理想麻希的力量，麻衣让我们先拯救森林深处的麻希。

穿过糖果屋的后门，众人好不容易来到森林的最深处。在那里，他们见到了戴着铁假面的麻希。这个假面，是麻希再也不想看到任何东西、同时对自己充满憎恶的象征。麻希的情绪异常激动，她让众人收起同情心，放任她自生自灭。尚也让麻希不要逃避，既然是自己种下的业果就应该自己采摘。南条更是当头棒喝，大家是作为麻希的同伴来到这里，跟同情心无关。人类无法脱离他人而活，因此才有责任，麻希的自暴自弃是不负责任的做法，仅为了自己心里好过而给大家留下心理的伤痕。

——“如果你真的想死，那就忘记一切地死去吧！但是我们不会忘记你，曾经的伙伴。”在南条的鞭策下，麻希终于鼓起勇气，决心和大家一起去拯救现实的麻希。

众人回到糖果小屋，麻衣告诉大家最后的一面镜子在真麻希的身上，这个“真麻希”与现实世界的麻希不同，她是现实麻希的意识，正在前往阿赖耶石窟的途中，去阿赖耶神社就可以遇到她。来到在神社，菲列蒙再次为尚也指明路径。阿赖耶石窟下是灵魂海洋，所有的灵魂都从这里产生，并在最终回归。现在，麻希的灵魂正准备回归，她在呼唤尚也和理想的麻希。



## TIPS 意识与无意识

人类的思想状态分为意识和无意识两种，如果说包括主人公在内的人类生存在“意识”的世界，那么“无意识”就是菲列蒙和尼亚拉索特普的世界，他们在人类无法触及的无意识世界里关注着人类的行为。意识和无意识之间存在着夹缝，菲列蒙在这里与人类取得联系。另外，召唤Persona的Velvet Room也是夹缝中的一个特殊空间。

两人在石窟的某房间见到尚也的另一个人格，每个人都与尚也一样，千万个人格表里一体地存在着。其中也不乏有想着取代掉尚也自身的人格，但他一直坚定地做着自己，无可取代。

麻希的灵魂在石窟的地下九层，她说人的意识是生自这片大海的脆弱气泡，自己是不应该降生到世界的意识，如果降生的是理想麻希的意识，那“园村麻希”的人生会跟现在完全不同。理想麻希责问自己的灵魂是否努力改变过人生，只会躺在床上哭泣的人获得不到幸福，“但是我，想和你一起改变。有同伴在，没有什么做不到。”终于，麻希的灵魂受到感化，将最后一枚镜子交给了大家。

## TIPS 意识之海



阿赖耶石窟内部空间的意识之海，是萌生出所有人类的意识的场所。在意识之海，平时抽象的人类意识会形成一个个具体的实物，以抱膝的人类姿态漂浮在空中。黑暗空间中的每个人类意识都闪闪发亮，让意识之海看上去如同群星璀璨的夜空。

# 流程提示

## 迷いの森

进入森林探险前可以先退到世界地图，前去商店更新一下装备。从现在起杂兵的强度大幅上升，如果感觉战斗吃力建议先练一下等级。

在森林的糖果屋与麻衣对话，之后由后门进入森林的最深处，与理想的麻希发生剧情，问题的答案要选择“逃げるな！”，如果选择“そうかもしれない……”的话终盘获得的最强封神具-1。剧情完毕后麻希加入队伍，返回糖果小屋，对话完毕后前往アラヤ神社。




## アラヤ神社

与菲列蒙对话，主人公和麻希两人进入アラヤの岩户。由于随后的敌人较强，请务必练到45级以上再进入。多买回复品，同时为两人装备上魔法抗性较强的Persona，如リリム。到达B8F后遇到主人公的另一个人格，他会根据玩家之前的选择赠送每个人最强Persona的封神具。

| 角色 | 封神具名称 | 等级 | 种族 | Persona名 |
|---|---|---|---|---|
| 主人公 | ロゼッタの石碑 | 62 | EMPEROR | アメン・ラー |
| マキ | バッセ | 61 | PRIESTESS | ヴェルザンディ |
| 南条くん | 鳖甲ぶちの眼 | 60 | JUDGEMENT | ヤマオカ |
| マーク | 楔の圣水 | 59 | CHARIOT | スサノオ |
| ブラウン | ヴィクトリアルーン | 54 | JUSTICE | ティール |
| エリー | 裁きの契约书 | 62 | JUDGEMENT | ミカエル |
| アヤセ | 鹿の剥制 | 59 | MAGICIAN | フレイ |
| レイジ | バビロンの棺 | 58 | DEATH | モト |

完毕后到达B9F，与麻希的灵魂对话，获得“青いコンパクト”，到神社与同伴们合流后前往圣エルミン学园。

# 真的很感谢你们……
# 虽然就此告别了，
# 但是我，绝对不会忘记……

一行人从圣白鸥学园的图书室来到邪恶麻希的巢穴阿维迪亚界，在蛛网一般复杂的迷宫尽头，盘踞着守护DVA系统核心的潘多拉。她坚持这个核心就是自己无可替代的乐园，不得已，尚也一行只得与其展开战斗。

## TIPS 阿维迪亚

麻希的潘多拉人格居住在阿维迪亚界。阿维迪亚的原意是"虚假物质知识下的愚昧"（avidya），相对于真正的灵性知识"维迪亚"（vidya），它是粗浅堕落的。该词常用来抨击专注于物质追求，而忽略精神理想的物欲人类。

战斗结束后，潘多拉被打败了。面对衰弱痛苦的潘多拉，麻希温柔地鼓励她与自己一起加油。在那瞬间，麻希与潘多拉融合了，所有的一切都将回归原初的形态。与潘多拉同化的麻希将曾经并肩战斗的伙伴送回现实世界，当一切都要回归原样时，被创造出来的异世界麻希也要消失。尽管知道自己的命运，麻希还是对大家露出明快的微笑："请不要忘记我，哪怕是偶尔想起一下也好。"随后，理想的麻希伴随着其他人格永远地消失。但是，尚也知道她还在大家的身边。看那病愈后的园村麻希，不就是她与理想中自己的相融吗？

## TIPS 麻希的各种人格


现实的麻希

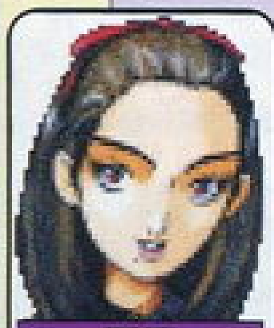
体弱多病的她经过长期的住院治疗后，眼眶凹陷，目光黯淡，对未来抱有强烈的不安而又没有勇气去改变。喜欢绘画和空想世界的她凭空构筑了自己的乐园，并在与DVA系统联动后引发了本作的灾难。虽然神取鹰久是这场灾难的始作俑者，但也必须承认麻希自己也因嫉妒和羡慕而期望御影町的毁灭。


理想的麻希

现实麻希在异世界中幻想出来的完美自己，身体健康，乐观开朗，与尚也、南条、马克等人一同为拯救御影町出生入死。在得悉现实的自己是灾难之源后，一度消沉逃避，戴起不愿正视一切的假面。在同伴们的鼓励下，她终于理解到比自责更为重要的责任，决心直面自己心中的阴影。


麻衣

象征麻希幼小部分的shadow（阴暗人格），是现实麻希幻想出的乐园管理人，外表为穿着白色衣服的幼年麻希。当神取使用DVA系统介入异世界后，从麻衣诞生出恋父shadow亚希。从此，各持一半镜子的麻衣和亚希分别管理着异世界御影町的西东两侧。麻衣是游戏中的关键人物，在糖果小屋中回答她的提问会决定御影町是否得救。


亚希

麻希心底的恋父情结形成的另一人格，形态为穿着黑色衣服的幼儿麻希。她的性格与稳重谦和的麻衣相反，是麻衣的对称人格，一恶一善。她一直追随神取，协助他与尚也一行为敌。亚希拥有半面力量强大的镜子，依靠镜子的力量召唤出各种恶魔，并能赐予普通人魔力。


潘多拉

麻希心中的绝对邪恶部分所形成的人格分身，镇坐在阿维迪亚界中守护着DVA系统的核心。根据希腊神话的典故，她所守护的核心可视为"潘多拉的魔盒"，给世界带来无尽灾难。游戏中作为最终BOSS登场，战斗中会进行一次变身。

**参考资料 潘多拉**

希腊神话中登场的人类，是众神创造出的第一个女性人类。锻冶神赫淮斯托斯用土塑造其身体，战神雅典娜赐予衣衫，美之女神阿佛洛狄忒赋予女性魅力，商业之神赫尔墨斯让其无比聪慧。在潘多拉降临人间前，宙斯给了潘多拉一个盒子，但再三嘱咐她千万不要打开盒盖。然而，受好奇心煎熬的潘多拉无论如何都想看一眼盒子的内部，在某一天终于将盒子打开。盒子中飞出的，是疾病、战争、辛劳等一切灾难，尽管潘多拉慌张地盖上了盒子，但灾祸还是流到了人间。至于潘多拉盖上的魔盒里，只剩下行动迟缓、没有来得及逃出来的"希望"。从那以后，人类以此"希望"为精神财产，抗争所有的不幸。


全新的麻希

赛贝克事件完结后，现实与理想麻希的结合体，面容比起现实的麻希富有生气，同样也比理想的麻希要稍微柔和一些。

# 流程提示

## 圣エルミン学园·异世界

前往圣エルミン学园的3F图书室，剧情过后麻希用镜子的力量开启“乐园の扉”后进入アヴィデア界。







## アヴィデア界

进入アヴィデア界前请购买大量魔法反射道具マジカルガード，并且尽量提升主人公的速，用来应付B1F的伤害区域和最终BOSS潘多拉。最终迷宫由2F～B1F三层构造组成，1F由区域1、3、5、7四个部分，2F由区域2、4、6三个部分，B1F由区域8一个部分组成，请按照以下顺序前进。

**区域1：** 穿越东边的门到达区域3

**区域3：** 穿越东边的门到达区域5

**区域5：** 经由南端的阶梯到达区域6

**区域6：** 穿过西北部的门到达区域4

**区域4：** 经过一段黑暗区域，从西南部的门到达区域2

**区域2：** 从西北部的阶梯到达区域1

**区域1：** 穿过地图北面的门到达区域7

**区域7：** 经由东南角的阶梯下到区域8

**区域8：** 由外围逐渐向中心绕行后到达最终BOSS所在房间。

BOSS分为两个形态，在战斗前让我方换上魔法攻击强、魔法抗性高的Persona。

**BOSS第一阶段** 魔神パンドラ

| LV | 种族 | 名称 | HP | SP | 力 | 体 | 技 | 速 | 运 | 魔攻 | 魔防 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 85 | 魔神 | パンドラ | 5826 | X898 | 55 | 58 | 69 | 48 | 52 | 160 | 197 |
| 技能 | ブフダイン、ペトラマ、タルカジャ、ラクカジャ、デビルアイズ、パライズブリックル | | | | | | | | | | |
| 相性 | 铳弱点 | | | | | | | | | | |

**解说** 装备威力高或连射数高的枪能给BOSS造成可观伤害，由于BOSS会不断提升自己的状态，推荐以デカジャ打消她的攻防加成，同时以タルカジャ提高我方攻击力后进行战斗。

**BOSS第二阶段** 魔神パンドラ

| LV | 种族 | 名称 | HP | SP | 力 | 体 | 技 | 速 | 运 | 魔攻 | 魔防 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 99 | 魔神 | パンドラ（红发） | 15000(共有) | ?999 | 99 | 45 | 81 | 52 | 42 | 223 | 170 |
| 技能 | 2回行动、マハブフダイン、マリンカリン、デカバー、デサンガ、羽ばたき、バタフライストーム | | | | | | | | | | |
| 相性 | 冰结反射／火炎、电击、疾风、地震、核热、重力吸收／武器、铳、技、突击、奇迹有效／降魔耐性 | | | | | | | | | | |

| LV | 种族 | 名称 | HP | SP | 力 | 体 | 技 | 速 | 运 | 魔攻 | 魔防 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 99 | 魔神 | パンドラ（青发） | 15000(共有) | ?999 | 60 | 99 | 65 | 74 | 36 | 166 | 200 |
| 技能 | 2回行动、タルンダ、ラクカジャ、デカジャ、ディアラマ、叹きのシンフォニー、オールガード | | | | | | | | | | |
| 相性 | 火炎、地震、电击、核热、重力、降魔弱点／疾风、奇迹、武器、铳耐性 | | | | | | | | | | |

**解说** BOSS会在红发和青发两种形态间切换，注意这两种形态对攻击的属性耐性是不一样的。潘多拉一回合行动两次，其中以红发为主要攻击形态，该属性吸收大部分魔法，且魔法攻击强，由于本作中一度被反射回去的魔法是不能被吸收的，所以可以一边用タルカジャ提升我方攻击力施以物理攻击，另一方面用マジカルガード或魔法マカラカーン来反射BOSS的魔法。当BOSS头发变成青色时就放心用魔法攻击吧，大天使アールマティ、灵鸟スザク、龙王オトヒメ、夜魔リリム都是推荐使用的Persona。

## ENDING




一个精悍短小的故事居然能够包含这么多的内容，《Persona》的成功绝非偶尔。在今天看起来它也许不是很有亲和力，从人设到剧本都彰显着的强烈个性也让其在玩家心中的受欢迎度呈现出两极分化，但没关系，这才是《女神》。

# 烧录卡新闻站

VOL.44

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

## Supercard DS Onei正式发售，英文版率先上市

作为从GBA时代走过的老牌厂商之一，SC小组在这四年里一直以创新为理念，不仅制作出了全球第一款以闪存为媒介的烧录卡Supercard，还在NDS的中期成功开发出了拥有即时存档、即时金手指、即时攻略三大梦幻功能的Supercard DS One。当任天堂的新主机NDSi发布后，SC小组又展开了马不停蹄的工作，在经历了漫长的研发过程后，终于开发出了NDSi上最佳的烧录卡解决方案Supercard DS Onei。Supercard DS Onei以全球首创的外置USB智能升级套装作为破解NDSi主机固件的攻关法宝，它可以在烧录卡被主机升级封锁后，利用电脑完成对卡带的固件升级，从而达到可继续在NDSi主机上使用的可能。在完稿的前夕，第一批Supercard DS Onei已经正式发卖，目前的市场零售价大概为138元左右。



## Supercard

厂商：Supercard
网址：chn.supercard.cn

### Supercard DS One系统内核更新

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：3.0 SP6

Supercard小组在5月7日对Supercard DS One的系统内核进行了更新维护，这次升级主要支持了《由我制造》的大容量存档游戏，并在内核中增加了两个大容量存档的选项：

·修正了《横行霸道 唐人街战争》（3517）美版存档黑屏死机的问题；

·修正了《横行霸道 唐人街战争》（3538）欧版无法进入游戏的问题；

·修正了《圣痛》（3590）美版不能继续游戏的BUG；

·增加了256Mbit，512Mbit存档选项；

·支持了《由我制造》（3690）的大容量存档，不过由于其存档文件为256Mbit，内核自动生成该文件需要较长的时间（20～30分钟），所以建议用户将内核中的cvn-mio.sav直接拷贝到microSD卡中，并改为与游戏ROM相同的名字。

## EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

厂商：EZFLASH
网址：www.ezflash.cn

### EZ5PLUS新版测试固件发布

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：2.0 test 5-11版

EZFlash小组于5月11日发布了EZ5系列的新版测试内核，新内核由Moonshell2.0升级而来，目前仅有支持游戏功能。这次测试内核升级主要对应了《由我制造》的大容量存档：

·支持了亮度调节；

·修正了《猴岛大冒险》（3268）无法正常运行的问题；

·修正了《由我制造》（3690）无法正常存档的问题，新内核支持了256Mbit存档的建立。

# 玩转NDS

VOL.50





文 小超　编 乌冬

# NDS软件学院

忽然间，家电补贴券、餐饮补贴券之类的补贴券蜂拥而至，成为时髦的东东，甚至连旅游景点也推出了补贴券。前几日，偶然机会获得几张某景点的面值30元旅游补贴券，景点门票原价60元，用了补贴券以后只需30元就能进入游览一番。还没来得及高兴，却被同事告知，该景点未推出补贴券前的票价就是30元，顿时兴致全无。下面看看5月份NDS软件业有什么新鲜事情发生吧。

## 软件新闻

### 口袋DP存档修改器新版推出



电脑上的针对《口袋妖怪　钻石·珍珠》两款NDS游戏开发的修改软件口袋DP存档修改器于4月39日、5月4日、16日、17日推出V0.3.3、V0.3.4、V.3.4.1、V0.3.5等多个版本。新版修正了游戏时长中小时最大只能为99小时的错误；修正了背包恢复道具名对应错误的问题；添加了球贴修改功能；增加了加装饰品修改功能。

软件能够修改《口袋妖怪　钻石·珍珠》各国语言版的存档，包括中文汉化版。注意软件目前仅支持容量为512KB存档的修改，如果存档容量不对，需要先使用DS Save Tools转换成512KB存档。另外，软件使用C#　2005编写，所以需要微软.NET Framework 2.0运行库支持，如果没有运行库，可以去微软网站搜索下载。

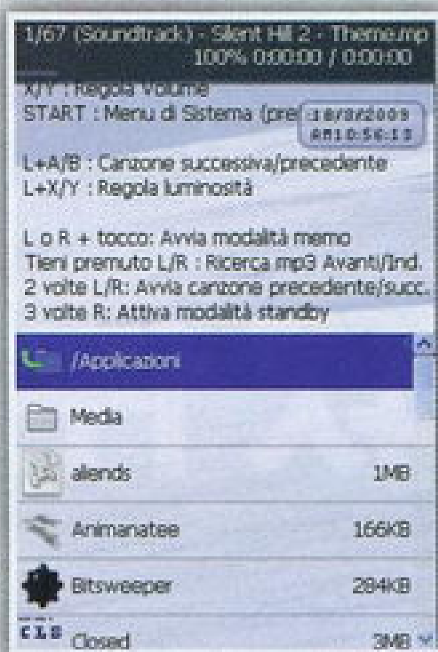
### Bombjack DS新版公开

NDS上的街机游戏《Bombjack》模拟器Bombjack DS于5月7日、9日放出V1.0、V1.0.1、V1.0.2三个新版。新版支持ZIP格式的ROM，可以自动解压缩；基于Libnds V1.3.2制作；能够保存最高分数；解决了返回主菜单以及读取最高分数的错误。Bombjack DS可以运行多个版本的《Bombjack》游戏，使用的ROM则和电脑上的街机游戏Mame通用，玩家将ROM放入MAMERoms目录中即可。



## MoonShell新版推出

NDS上的多媒体软件MoonShell于4月26日发布V2.00 beta.12版。新版在播放DPG视频暂停状态下快进、快退时，能够继续保持暂停状态；支持在DSTT烧录卡中生成通用软复位文件；文件列表菜单中支持随机播放，添加了各播放模式播放结束后循环、停止、关机的选项，修正了ID3TagV1最后显示文字缺失的问题；文本阅读模块中设定界面的项目条目更加灵活，可按长度自动调整；删除了附加功能中的POffMEnd.txt文件；解决了NDS背光设置异常的错误；屏幕保护中，可以设置待机时间，能够显示星期；将皮肤文件MP3Cnt_p4_random.png 变更为MP3Cnt_p4_shuffle.png；皮肤文件Custom_BG.bmp的尺寸由256×384像素变更为256×512像素；添加了CS_PlayListEndTitle、CS_PlayListEndLoop、CS_PlayListEndStop、CS_PlayListEndPowerOff等四种语言文件。




## VNDS新版公开

NDS上的多媒体电子书软件VNDS于5月5日发布V1.5.0版。新版支持了novel格式的文件；加入了文本清理命令；可以下载novels到烧录卡。VNDS功能是强大，可惜电子书资源太少，并且编制一本VNDS适用的电子书不是件容易的事情。




## DSXreader字体生成器公开

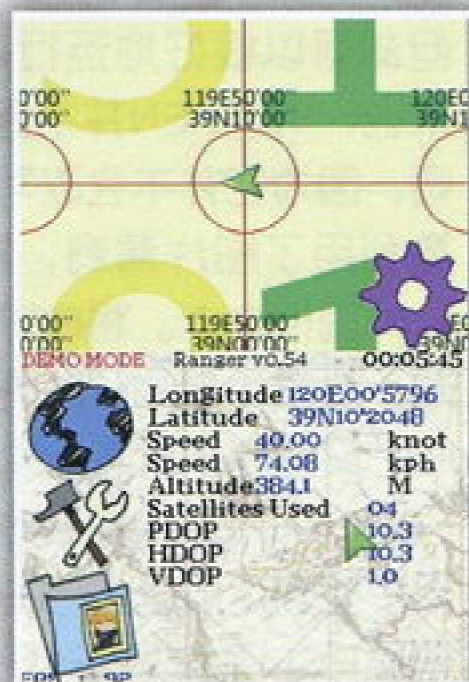
DSXreader凭借漂亮的界面和丰富的功能一跃成为NDS上最受欢迎的电子书软件，可是DSXreader还有点小遗憾，那就是无法任意更改字体，千篇一律的字型容易让人厌倦。不过现在好了，DSXreader专用的字体生成器发布了，能够在电脑中生成DSXreader所用的字体，让你喜欢什么样的字体就用什么样的字体。

使用方法为先在电脑上运行FontMaker.exe，软件窗口中左边可以选择字体，像华文彩云、方正舒体等常见字体都可以找到。用户能够选择4个等级的质量，其中1、2等级字体显示比较清晰，3、4等级则是仿Clear-type效果，字体边缘平滑。勾上默认间距选项可以设置字体显示的字间距和行间距。用户对字体的任何改变，都能立刻显示出来。设置好后，点击make按钮选择保存位置，稍后就能生成DSXreader所用的XRF类型的字体文件了。

XRF文件要拷贝到烧录卡里dsxreader文件夹里的font文件夹内。然后在NDS上运行DSXreader，软件会自动检测字体文件。选择阅读设置中的字体，就可以更改字体显示了。

## RangerDS新版发布

NDS上的GPS卫星导航软件RangerDS于4月27日发布V0.54 Alpha版。新版可以读取GIF和JPG格式的地图；支持从FAT格式的闪存卡中载入配置文件；支持Unicode编码；能够自定义皮肤；加入了对RAW音频文件的支持；可以显示卫星信息。当然，仅仅依靠NDS本身，使用RangerDS是无法完成卫星定位的，必须接上GPS设备才行。




玩了一段怀旧游戏后，开始对老游戏机种感兴趣了，特别是以前没怎么玩过的主机，像SFC、WSC还有NGPC什么的。很凑巧，有一哥们在做这方面的生意，看了看他收购上来的主机，成色一般，但网上成色好点的主机，价格都很高，所以至今还在观望中。冲动啊，赶快离我而去吧。

# 玩转PSP VOL.50



# PSP软件学院

文 C.H.1. 编 乌冬

还有半个月的时间，一年一度的E3游戏展就要开始了。各游戏厂商也摩拳擦掌，争取演一出好戏给玩家们看。微软更是公开表态，今年的E3上将推出完全颠覆人们对娱乐的看法的产品。不知微软又要搞出什么新东东，希望不是掌机或者是仿Wii的遥控器手柄才好。更有传言说索尼将会公开PSP2的消息。无论如何，还是耐心等待E3的到来吧。下面看看近期PSP软件业的新鲜事。

## 破解

### 5.03HEN发布

盼星星，盼月亮，终于盼来了PSP-3000被破解的这一天。各位玩家没有白白等候，5月初，Davee发布了PSP-3000自制系统5.03HEN。如同我们先前报道的一样，5.03HEN并没有运行商业ISO的功能，但却可以很好地运行各类自制软件。严格来说，5.03HEN并不是自制固件，与M33不同，因为它并不会改写PSP的内核，而仅仅是利用了图片漏洞，并且需要运行于官方5.03固件之上。将PSP彻底关闭或者拔出电池，会发生5.03HEN失效的现象。这是因为PSP又回到了官方5.03系统状态。

5.03HEN的安装也与M33不同。首先，用户要确定自己的PSP系统是官方5.03版。如果PSP系统版本低于5.03，需要先升级到5.03才可以。如果系统版本高于5.03，那只能等新版本的5.03HEN出来再说了。接着，将h.bin文件拷贝到记忆棒根目录，将ChickHEN目录拷贝到记忆棒内Picture目录下。在PSP上进入图片浏览功能，然后进入ChickHEN文件夹，长按方向键的下，让图片滚动到最底部。系统漏洞的原因，PSP开始重启，重启后，5.03HEN安装成功。另外，除了PSP-3000，使用TA088_V3主板的PSP-2000也能安装5.03HEN系统。

可能玩家们会有点失望，5.03HEN无法运行游戏。玩家购入PSP主要是用来玩游戏的，自制软件只是调味菜。但5.03HEN的出现毕竟为进一步破解PSP-3000带来了曙光。5.03HEN内没有任何关于载入ISO的程序代码，并非之前传言，Davee屏蔽了本功能。这就需要有破解者继续进行深入研究。不过，不要将希望放在M33小组身上了，因为他们已经公开宣布不会开发基于5.03HEN的ISO引导程序，至于Davee本人，志向更不在此。新版5.03HEN R3的计划是充分利用PSP-3000全部的64MB内存。之前，5.03HEN只是使用32MB的内存，也造成了部分自制软件的死机。5.03HEN R3将解决这一问题。

# 自制软件

## PSPident新版放出

PSP用的主板检测软件PSPident于5月7日发布V0.4版。新版可以运行于5.03HEN系统上，意味着PSPident已经能够检测所有PSP主板的类型，包括TA-088 V1/V2/V3、TA-090 V1/V2等。除了主板类型外，PSPident还能显示CPU、GPU、系统总线等相关信息。

```
ernel version: 0x03090010

Tachyon:
Baryon:
Pommel:

Kirk:
Spock:

Motherboard type:  Slim (02g)
Motherboard model:

PSP version:       Slim v1.0
```

## Netfront Internet Browser新版放出

PSP网页浏览器Netfront Internet Browser于5月9日推出Beta 4版。新版去除了部分信息提示；加入了对5.03HEN的支持，可以运行于PSP-3000上；改进了包括音乐和背景在内的主题文件；提升了运行稳定性；加入了用户加密功能。如果想使用加密功能，需要将ProtectedHtmlMax_Eng复制到PSP/GAME目录中，然后在系统中安全设定选项中设置密码。

## PSPaint新版发布

PSP绘图软件PSPaint于5月2日发布V4版。新版中绘制矩形、直线、圆圈时会显示预览效果；加入了橡皮功能；支持了JPG和PNG两种图片格式；按L键可以调出嵌入的文本编辑器。

## Xreader新版公开

PSP上的电子书软件Xreader于近期推出V1.2.0 beta3版。新版可以自动打开千千静听播放器保存在MP3文件内的ID3v2标签中的歌词信息；允许长按线控快进、快退键对音乐文件进行快进、快退操作；长按线控播放键能够让PSP进入休眠状态；加入了对Musepack SV8的支持；添加了图像磁性滚动功能，可以在图像边缘处不滚动而直接翻到下一页；添加了看图选项中调节翻页滚动间隔、翻页滚动时长的功能，进一步控制翻页滚动的效果；修复了某些长文件名不能完全显示导致文件无法打开的问题；修复了压缩档案中显示文件，排序方式为以文件大小无效的问题；解决了切换频率时线程竞争的问题；修复了音乐系统中多个BUG，音乐播放的稳定性进一步提高。



# 同人游戏

## 《大家来找茬PSP》新版公开

由国人yl_ls、Joe共同制作的同人游戏《大家来找茬PSP》于5月3日推出demo版。虽然试玩版不是很完善，但已经具备基本框架，可以正常游戏，不过游戏只内置了一个找茬包，流程较短。游戏会同时显示两幅相似的画面，玩家要在限定时间内找出不同之处。游戏时，用PSP的方向键或滑杆来移动光标，按○键确认。



## 音乐新秀 UminPlayer使用教程

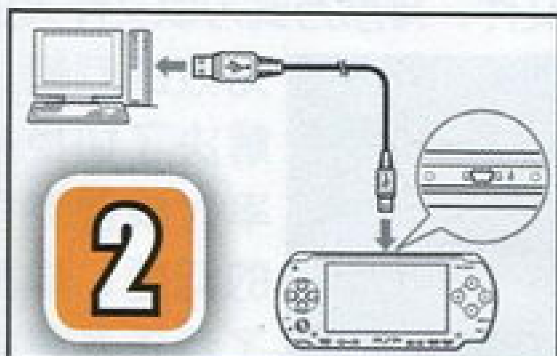
**软件名称：UminPlayer**
**软件作者：Yyym63**
**最新版本：V0.9.3 final**
**适用机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000**

音乐播放是PSP的卖点之一，虽然索尼力图将PSP打造成为21世纪的WalkMan，但却几乎没有玩家单纯为了听音乐而购入PSP。Why? PSP的音乐播放功能实在弱得可以，支持的音乐格式少不说，连歌词同步等基本功能都无法实现。由国人Yyym63开发的全新软件UminPlayer，则弥补了PSP在音乐播放方面的不足。UminPlayer有一个好听的中文名字叫幽悦播放器。UminPlayer能够播放MP3、AA3、AAC、OMG、OMA、OGG等多种格式的音乐文件。另外，UminPlayer的功能也很丰富。UminPlayer支持歌词同步显示，能够自定义播放列表，具备自动节能模式，支持多编码，可以使用线控操作。看到这里，想必大家已经眼馋了，下面就介绍一下UminPlayer软件的使用方法。

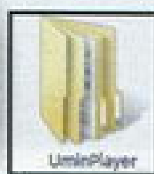
### 安装指南



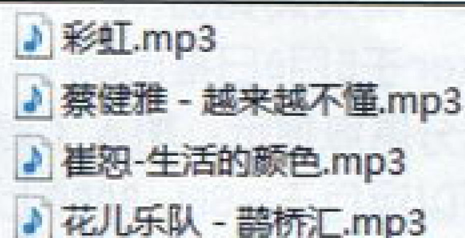

1 在本辑的光盘中找到名为UminPlayer.zip文件压缩包并将其在电脑端解压缩。



2 将PSP通过USB连线与电脑相连。

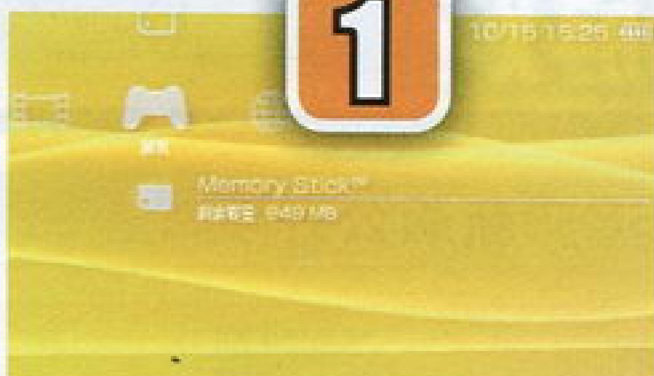



3 将名为UminPlayer的文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录下面。




4 将音乐文件拷贝到记忆棒的任意目录内。建议拷贝到记忆棒根目录MUSIC目录中，这是UminPlayer的默认目录。

### 快速上手



1 在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。



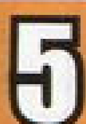

2 找到UminPlayer软件，按确定键开始运行。




3 短暂的载入后，进入UminPlayer的主界面。用PSP的方向键移动光标，按○键确认选项。




4 将光标移动到“菜单”选项上，按○键确定，上方会出现软件菜单。



将光标移动到“打开/编辑”选项上按○键，进入文件列表。

6 UminPlayer可以识别记忆棒内任意目录内的音乐文件。左边显示记忆棒内的文件，右边显示已经播放列表中的音乐。在音乐文件上按○键可以将其加入播放列表。

7 将喜欢的音乐都加入播放列表后，按×键返回，将光标移动到“返回”按钮，按○键确定，进入播放界面。将光标移动到“播放”按钮上，音乐开始播放。上方会以硕大的数字显示播放时间，同时还会显示当前时间、电池电量等信息。下方的左边则会显示歌曲的相关信息，包括专辑、编码、专辑等。下方的右边会显示播放列表。

8 UminPlayer支持同步显示歌词，只要将与歌曲同名的TXT或LRC歌词文件拷贝到同一个文件夹即可。播放时UminPlayer会自动识别歌词文件并显示。菜单中选择“功能”按钮，则可以打开歌词设置选项，能够调节歌词的显示时间、提前或延迟显示，也可以将歌词在简体、繁体之间转换。

9 UminPlayer支持睡眠定时功能。如果我们喜欢睡觉前用PSP听音乐，可以设定好时间，到时PSP会自动进入休眠状态，节省电力。用方向键的左、右移动数字位数，用方向键的上、下调节数字，按SELECT键归零数字，按○键返回。设定好后，可以通过Sleep后面的倒计时数字来了解自动睡眠的剩余时间。

10 通过软件菜单中的“设置”选项，我们可以对UminPlayer的细节功能进行设置。按L、R键切换选项卡，按○键更改选项，按START键保存选项。

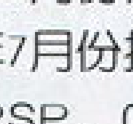
11 “系统”选项卡中可以更改CPU频率、改变菜单语言。为了达到省电目的，建议将“节能CPU速度”调低。



“系统信息”选项卡中可以查看当前日期、机型、电池剩余使用时间、剩余内存等信息。

13 “视觉效果”选项卡中提供了4种不同的播放效果。当没有歌词显示时，才会显示视觉效果。

UminPlayer的易用性很高，更让人惊讶的是作者Yyym63竟然是一位90后的男生，而且以前毫无编程基础。08年6月份开始，作者由零开始学习编程，08年7月份推出了首个PSP软件——我的乐器PSP。08年8月份开始编写UminPlayer。到今天，不足一年的时间，UminPlayer已经相当完善。期待作者有更好的作品带给我们。



突然发现现在的小孩子上学时间越来越早，6岁上小学的比比皆是，甚至还有5岁就迈入学堂的。想想当年大家都是8岁才上小学，班上还有些10岁左右的大龄孩子作伴，不知道是小孩的智力提高了，还是家长的意识超前了呢。

栏目主持 乌冬

NO.01

# 掌机市场扫描

虽然五一的假期缩短了，但丝毫没有减少人们出行的欲望，三天假期到处都是人满为患，回家的车票一早卖完了，不得不到临近的城市转车才回得到家，上餐馆吃个饭还要排队，最后还得搭台才吃得上，看来假期留在家宅才是最明智的选择。下面还是让我们继续来关注一下最近的掌机市场行情吧。




## 广州

踏入五月份，对于开店的商家朋友来说是个值得欣喜的月份，假日商机和PSP-3000的破解给他们带来了可观的利润，愁云惨淡的脸上终于挂上了一丝的笑容。调整后的劳动节假期由一周变成了三天，大家的出行安排变得更紧凑了，往年要在3、4、6号才出现的人流高峰，在假日当天上午就出现在广州的卖场，一片繁荣的景象。

节后一段时间里，听惯了流言蜚语的PSP玩家终于迎来了3000型小P破解的第一波，虽然目前来说还运行不了PSP的ISO镜像游戏，谈不上完美破解。但通过该漏洞我们终于可以运行数量众多、功能完善的第三方自制软件，如各类经典主机模拟器、电子书阅读软件、PMP播放器等，只要老机型能运行的我们通通可以搬到3000型上面运行。简单来说这个破解是利用5.03系统下图片浏览功能的一个数据溢出漏洞，造成系统重启，然后在再启动的过程中加入破解信息，使系统可以运行带官方数字签名外的程序。我们俗称“外挂系统”，在当年DA大神的M33刷入式程序出现前，和官方2.7系统加TIFF图片漏洞后运行ISO引导程序玩游戏的模式基本一样，区别就在于今天还没有ISO引导程序的出现。虽然没有神电加M33系统刷机来得方便易用，但这一大步的迈出，相信离真正的破解不远了。

假日后货源紧张再加上破解利好消息的放出，导致这半个月来的PSP价格一直在往上攀升，至到完稿时PSP-3000黑、白、银三色报1250元，紧俏的炫光红、跃动蓝报1280元，青翠绿、耀目黄报1260元，已接近PSP-2000热销期的价位，笔者建议有购买计划的朋友抓紧时间出手，等完全破解后价格还会大幅度上扬。受国际内存芯片紧缺的影响，平时不太受重视的组装记忆棒也在每天一个价位地往上涨，16G极速最高到达了310元的高价位，笔者认为非对容量特别有要求和预算特别紧张的情况下以高价购买这种除了便宜，什么都不行的组装货，还不如多加一点预算购买正货或大品牌，毕竟人家五年保换的承诺就摆在那里。笔者的多位朋友以前就是因为贪便宜入手这些8G的所谓“XX”棒，结果用不到一年，棒子的读写速度严重下降，问题多多，在更换多次并痛失宝贵数据后终下定决心换棒。



受假期影响，NDSi也出现了一定程度的涨幅，黑、白两基础色报1360元，彩色报1390元，美版更是到达了1430元的高位，建议最近有购买NDSi意向的朋友以观望态度为主，待月底价格下来后再出手。受任天堂系统升级的影响，除极个别带引导升级的卡外，第一代对应NDSi的烧录卡已经不能在出厂日期较晚的机器上使用，大家在购买烧录卡的时候一定要选择能对引导方式进行升级刷新的产品，否则在任天堂的下一次系统升级中您的烧录卡又要打水漂了。




随着网络上PSP－3000型5.03ChickHEN软件的公布，PSP－3000型的破解进程终于让苦苦等待的玩家们看到了实质性的阶段成果。不过尽管如此，迫于当前的经济大环境，在市场上商家们并没有第一时间抬高主机价格，黑色主机加Sony组装8G卡的价格依然还是在1350元左右浮动，对于商家来说，看到PSP－3000的出货量渐渐有了起色已经是一件很欣慰的事情了。虽然最为核心的ISO还是依然无法运行，但是对于玩家而言五一后到暑假来临的这段时间倒不失为购机的理想时段。除去黑色主机外，PSP－3000型各色主机中依然是红色价格最贵，单机在1250元左右，蓝色，绿色，黄色，白色基本上统一在1200元，目前市场上还是以港版机为主，银色主机出现了部分欧版机器，除了按键的设置习惯以外，不同版本间不存在本质区别（PSP－2000时代流行的日版主机也因为汇率的缘故基本在主流市场消失），玩家在实际购买时不必对地区版本太过专注，注意力还是要放在随机的原装电池上。

NDSi方面则进入了绚丽的彩色主机时代，日版的绿色、深蓝色、粉色和美版的冰蓝色在市场上大量出现，价格也由早先的1400元降到了1300元左右。近一段时间以来由于存储卡价格上涨，商家已经越来越不愿意出售原装金士顿2G TF卡，取而代之的是各种组装存储卡。玩家在购买时一定要看清包装上的防伪标识，并且购机时拷贝一些大容量游戏进行测试。最后补充一点就是北京地区X360的价格即将有较大幅度的下调，日版机带改220V电源价格将在1780元左右，准备购买的玩家可参考一下。




近日西安阴雨连绵，本来就是经济萧条的时候，再加上这样的天气，令前来消费的顾客就更少了，走访中只见大部分的店家都是开着门自顾自地玩着游戏，甚是悠闲。

自从PSP－3000的破解有了突破性进展，主机价格就开始有小幅度的上涨，一般来说，PSP一有破解消息放出都会导致市场上的主机价格上扬，如果等到PSP－3000彻底破解了，价格肯定不会像现在这样只上涨一点点，而是大幅飙升，所以建议有意购买PSP－3000的玩家要尽快出手了。到完稿时为止，PSP－3000的价格是黑色1150元，白色、银色1250元，其余的彩色系列均为1280元。而配合使用的组棒价格稳定，16G为MARK2 310元，8G极速170元、8G MARK2为150元。

在选购PSP的时候，不少玩家都会连保护周边一起入手，今天在这里就给大家推荐一款性价比不错的保护盒——黑角“魔纹战甲”。“魔纹战甲”专为PSP－3000量身打造，属于黑角的尊贵系列之一，保护盒的外层是橡胶涂层，可以起到很好的防护作用，同时也不用担心磨损自己心爱的主机，背面有专为UMD舱设计的掀盖，更换UMD时不需要拆卸保护壳盒，方便实用。这款的保护盒的建议零售价为45元，有黑和红两种颜色选择。

NDS方面，NDSi主机价格稳定，黑色和白色为1200元，三种彩色主机是1260元。自从NDSi推出以来，NDSL的价格就一路下降，现在只要880元就能把一套NDSL搬回家了。

## 各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

| 城市 | 提供者 | PSP（3000型） | PSP（2000型） | iDSL | NDSL | NDSi | MSD（16G） | MSD（8G） |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广东广州 | 沈朗 | 1280 | 1100（TA088_V3） | 977 | 850 | 1430 | 240（M2） | 130（HG） |
| 广东深圳 | 久圣电玩 | 1230 | — | 1070 | 850 | 1250 | 300（M2） | 150（HG） |
| 北京 | 绿洲电玩 | 1180 | 1950 | 980 | 850 | 1280 | 320（M2） | 170（M2） |
| 陕西西安 | 快乐多电玩 | 1150 | — | — | 880 | 1200 | 310（M2） | 170（HG） |
| 安徽合肥 | 顶点电玩 | 1100 | 1300 | 900 | 600 | 1200 | 280 | 140 |
| 哈尔滨 | 鑫星电玩 | 1100 | 1350 | 1000 | 800 | 1180 | 260 | 120 |
| 福建厦门 | 快乐多电玩 | 1220 | — | — | 930 | 1220 | 320 | 170（HG） |
| 浙江杭州 | 江城博晶电玩 | 1200 | 1450 | — | 1000 | 1250 | 300 | 150 |
| 山西太原 | 逸豪电玩 | 1200 | — | — | 900 | 1280 | 320 | 180 |

# 硬件短消息

栏目主持 乌冬

最近大家都在讨论3G，禁不住诱惑，加上家里宽带马上要续年费了，遂萌生了停掉宽带，购入3G上网卡的想法。不过问了问价格，却大失所望，目前销售的多是电信CDMA EVDO制式的3G上网卡，设备要300多，费用更是吓人，要60元/60小时。算了算，还是老老实实地不追逐潮流，用网通，不，现在叫联通60元/月的不限流量和时间的光纤宽带吧。下面瞅瞅近期市场上有啥好玩的周边出炉。

文 就爱360

## NDS二十合一套装



品名：Dsi 20-in-1 Extreme Pack
种类：套装
出品：Kobian USA
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：29.99美元

这年头，套装产品里包含的东东是越来越多了，这款NDSL和NDSi专用套装中配件数量竟然达到了惊人的20个，而且有多个相同类型的配件。套装里面包括一个保护包、3支触控笔、4枚卡片盒、一个立体声耳机、一个车载充电器以及4张屏幕贴膜等等。可以说，该有的全部都有了。产品目前有黑色和白色两种颜色可选，厂商预计还会推出更多颜色。

## NDSi保护壳








品名：メタルプロテクトケースi
种类：保护壳
出品：Cyber
对应机种：NDSi
官方价格：1980日元

NDSi保护壳产品有很多，但Cyber推出的这款保护壳产品却另有乾坤。保护壳整体颜色偏紫，采用了橡胶以及铝两种材料混合制成。金属铝的加入，让产品有了更好的耐久性。保护壳略厚，厚度达到了1.2毫米，重量则为76克。产品完全根据NDSi的身材量身定做，在摄像头、电源开关等处都预留了空间，不会影响玩家的正常操作。

## NDSi保护壳



品名：プロテクトケースDSi ラバーコートタイプ
种类：保护壳
出品：HORI
对应机种：NDSi
官方价格：1200日元

如果你不喜欢带有金属光泽的Cyber生产的保护壳，可以再看看由HORI制造的同类产品。这款NDSi专用保护壳采用了橡胶做材质，手感非常好。产品做工精细，SD卡槽等处依旧留空。保护壳的厚度约为1毫米，重量是45克，非常轻哦。

## PSP-3000硅胶套

- 品名：ツートンカバー3000
- 种类：握把
- 出品：UGAME
- 对应机种：PSP-3000
- 官方价格：780日元








看到前面介绍的NDSi两款保护壳产品，PSP用户是不是有点眼馋了？别急，下面为大家介绍的这款硅胶套就是专为PSP-3000准备的。产品厚度为1.2毫米，采用了双色系设计，正面有蓝色、橙色、红色、紫色等多种颜色可选，后面为黑色。硅胶套将方向键、喇叭等处镂空，但START、SELECT键等处却没有镂空，这些按键的使用频率不高，不镂空的话则可以更好地防止灰尘进入。产品背部还附带了防滑条，能够有效防止PSP从手中滑落。

## PSP保护壳音箱






- 品名：Blaze Pro Speaker System
- 种类：音箱
- 出品：GameBank
- 对应机种：PSP
- 官方价格：2980日元



PSP的小喇叭放起音乐来实在不够过瘾，但普通的音箱周边难以随身携带。PSP保护壳音箱则解决了这个问题，它采用了保护壳式的外形设计，能够保护PSP本体不受伤害。打开保护壳后，可以看到上面内嵌了两颗大功率喇叭，能大大增强PSP的声音效果。保护壳音箱可以通过电源供电，也可以使用4节7号电池供电。出去游玩的时候也可以好好享受音乐了。

## 腕带式充电器

- 品名：チャージャーブレスレット
- 种类：充电器
- 出品：--
- 对应机种：PSP/NDS
- 官方价格：--





出外旅行，最怕的就是掌机电池电量不足。掌机充电器有不少，但如何方便携带才是令厂商们头疼的问题。这款腕带式充电器的出现让人有眼前一亮的感觉。产品采用长条式设计，我们可以如戴手表一样将其戴在手腕上，玩游戏时根本不会耽误给掌机充电，真正达到了便携的目的。产品内置蓄电池，通过更换不同的充电插头，产品可以给PSP、NDS等多种设备充电。产品上还附有四颗LED指示灯，用于电量指示。当四颗灯全亮时，说明电量充足，亮两颗灯时，说明电量已经在50%以下，当只有一颗灯亮时，说明电量在25%以下，赶快给设备充电吧。

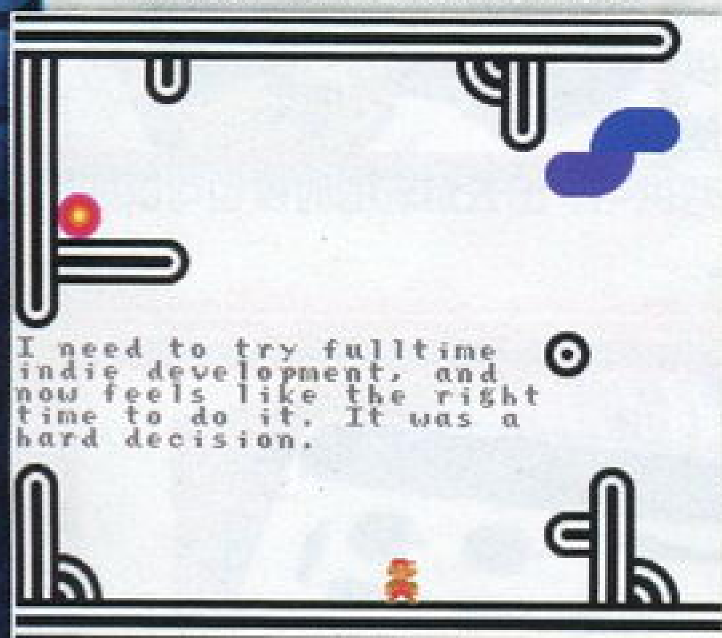
# 游戏万花筒


伊娃提供

## 马里奥上交辞职信？



▲游戏名：给2K Australia的一封信。



▲理由一：想尝试着去独立发展。



▲理由二：我的公主在另一个城堡。

看到这个标题大家是不是都吓一跳呢？大家不要误会了，并不是可爱的马里奥要辞职，而是游戏制作公司2K Australia的开发人员Jarrad Farbs想要通过一种特殊方式向公司提交辞呈，故其制作了一款马里奥风格的Flash小游戏，旨在向公司表明自己的想法以及离职缘由，离职时间是6月5日。游戏共三关，非常简单，通过键盘的方向键即可完成操作，通关后马里奥即会上交辞职书。据说Farbs将这个游戏传给他的同事们后，所有人都以为只是他即兴所编写的一款游戏，但Farbs本人已经在他的博文中表明了自己的决定，不知道他将游戏上交给BOSS时，BOSS会不会也误以为只是个恶搞笑话呢？

有兴趣的读者可以登录Farbs的个人博客去玩一下这款游戏（http://www.farbs.org），毕竟像这种另类的辞职并不多见。该篇博文已有不少留言，有的人鼓励并祝福博主，有的人则想跟他合作开发游戏，还有的人居然替博主担心该游戏是否有侵权马里奥专利之嫌。



◀游戏通关画面：同志们加油！


胧月：他，成功了。



# 世界第一的公主殿下

盲先知 提供

说到初音未来，除了她那有名的呆萌“甩葱歌”之外，还有一首《ワールドイズマイン》，中文一般都称之为《世界第一的公主殿下》。这首歌里，初音一改平日可爱甜美的形象，转而扮起了傲娇，像是“我的右手现在空着呢，还不想点办法”、“明白的话就毕恭毕敬牵起我的手说公主殿下吧”这样的歌词一举萌翻了不少人。PV中初音的形象也不再是平时的少女风格，而是显得成熟了不少。最近就有厂商预订要在9月份推出《世界第一的公主殿下》主题的手办，下面就让我们来欣赏一下。



■被玫瑰簇拥着的初音充满了浪漫的感觉。



▲换了风格后的初音显得十分高贵，不过她标志性的耳机还是得以保留了。



▲即使是竖着挂在墙上作为装饰也是非常漂亮的。



◀手办不仅包括了人物，还有背后的布景以及周围的相框，相框还有两种颜色可选。

胧月：相当冷艳的MIKU殿，不知道有几个人和我一样不约而同地联想到《蔷薇少女》的？



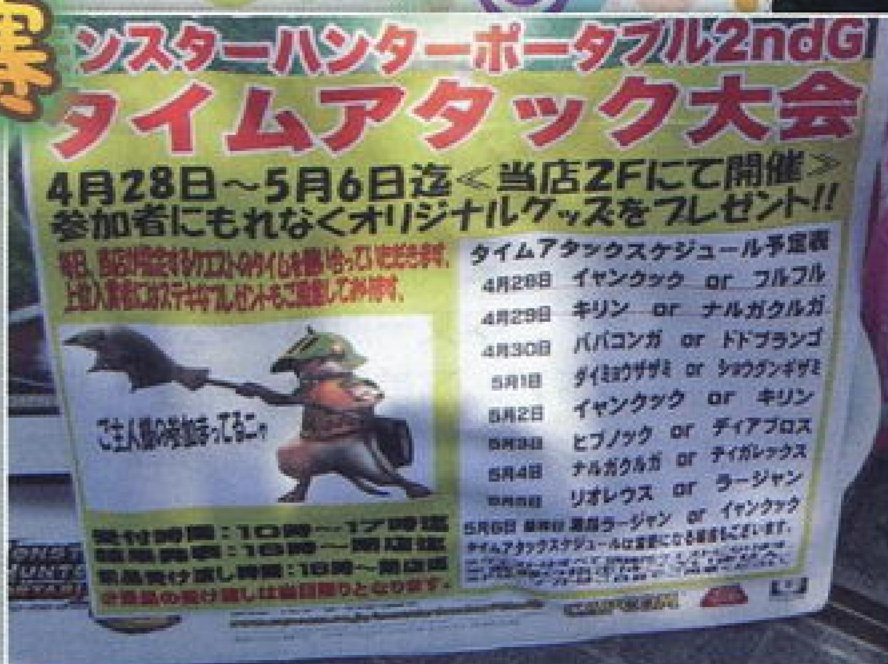
# 秋叶原举办《MHP2G》训练所竞速比赛

胧月 提供

"5·1"假期在日本也是不折不扣的黄金周，在秋叶原的ASOBIT GAME CITY店铺，一场长达九天的狩猎竞赛隆重上演。这次比赛的项目是Time Attack，也就是我们所谓的"速杀"，目标是训练所任务，狩猎任务每天都会变更。在开始的几天里还都是大怪鸟、盾蟹、镰蟹等简单任务，而在大赛闭幕的那天，参赛者则要面对激昂金狮子（俗称"超级赛亚牛"）这个强敌。

这次比赛的规则较为宽松，玩家只要自备PSP和《MHP2G》的UMD就可以免费参加，武器的选择不作任何限定，并且能多次挑战。不过，一旦发现作弊，立即取消参赛资格。

尽管并非由Capcom官方举办，这次的活动还是吸引了大量猎人，其中不乏高手。不少国内玩家想必很关心他们的比赛成绩，但因为消息渠道的问题无法得知全部，下面就公布已知的几个任务的最速记录吧：大怪鸟25秒，迅龙5分，麒麟3分，盾蟹3分15秒，镰蟹5分26秒。




▲九天的日程安排，大怪鸟果然是人气最高的狩猎对象。




▲围聚在店铺外的玩家，人气相当不错哦。







▲▶成绩优秀的玩家可以获得主题T恤和充电器的奖品，而这个小挂件则是参赛者人人有份。

胧月：近来Capcom对《怪物猎人3 tri》的宣传可谓不遗余力，不光在平面媒体上放出大篇幅的情报，甚至在电视剧中也经常能看到《怪物猎人》的身影（如已完结的《超人歌田》，正在热播的《天生妙手》）。玩家对本作抱有的疑虑逐渐打消，看来这次Capcom是势在必得了。



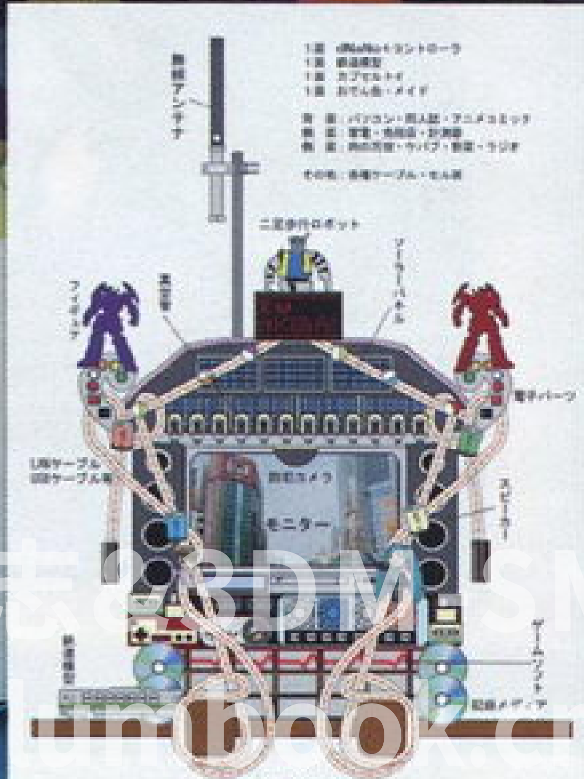
# 秋叶原神舆

乌冬 提供

日本最大的三个祭典之一的神田祭在5月15号举行，在祭典重头的抬神舆活动中，来自日本社会各界的团体参加了这次活动，而这其中也包括了宅人圣地秋叶原。

因为之前在秋叶原发生的无差别伤害事件和金融海啸带来的经济低迷等原因，秋叶原一直处于不景气的状态中，为了祈求经济能好转，秋叶原商铺的经营

▶神舆的概念图，和成品比起来还是有一定区别的，考虑的整体的结构，一些原有的想法就没实现了。



者们联合起来参加了这次盛会，并合力制作了秋叶原神舆。

来自不同团体的神舆都会有着不同的特点，秋叶原当然也不例外，在秋叶原神舆上，装饰了各种秋叶原的特色商品，秋叶原的60多家店铺都为神舆的制作提供了援助，包括了各种家电、电子器材、模型、漫画、游戏机等，可谓把整个秋叶原都浓缩到这小小的一个神舆上了。



▲神舆的一边，最显眼的就是那台液晶电视了，在抬的时候电视还会打开并播放节目。



▲神舆的另一边，这边的结构就要相对复杂许多了，你能认出多少东西？



▲这个东西应该无人不晓了。（笑）




▲为了防止在抬神舆的时候上面的东西掉落，所有东西都被钉子固定，可怜的小P就这样被穿了两个洞。




◀▲神舆顶上的空间也摆满了各种东西，包括了CPU、存储媒体和iPod等等。

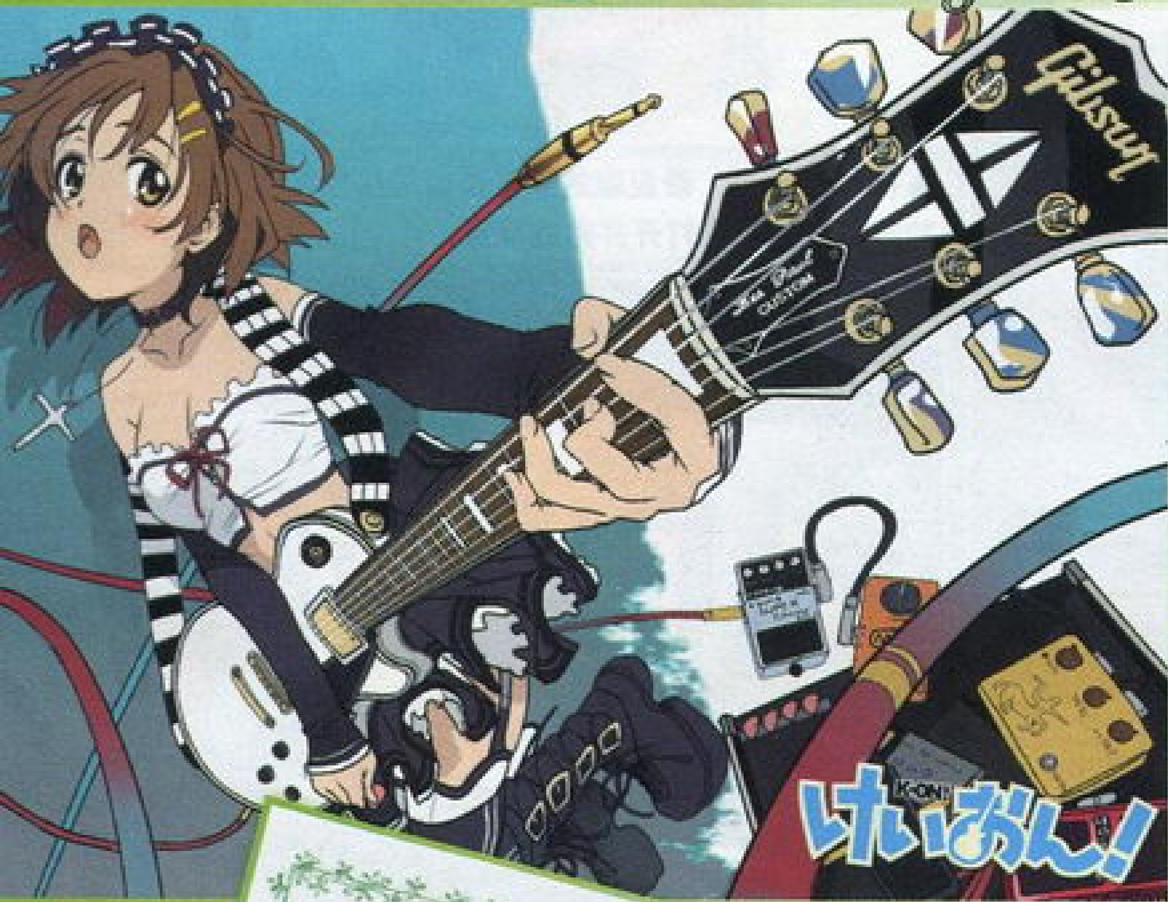
胧月：刚才查了一下神舆的解释，第一种解释有封建流毒之嫌，第二种解释则迷信唯心，第三种解释是涉及死亡的恐怖信息，所以就让我们把它华丽地“哔——”掉吧。

# 游戏美图秀

栏目主持：洋葱



《轻音》可算是四月新番中的黑马。其实洋葱一开始也没怎么关注这部作品，某天突然看见旁边的乌冬看着电脑屏幕笑得前俯后仰，还不停地敲桌子，走近一看发现他正在看《轻音》。之后在乌冬的强烈推荐下自己也看了一话……又多了一部要追的动画了。











洋葱：拥有超高人气的黑发少女冷，御姐版看上去也很不错哦。










洋葱：先来三张集体合照，大家都好可爱呀。



洋葱：萌死人不偿命的女仆装……我透露，乌冬就是因为这些女仆装而敲桌的。

乌冬：……






乌冬：最后一张是本人的强烈推荐。



洋葱：泠害羞的表情杀伤力太可怕了……





# 经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

天气热了，又不下雨，于是宿舍里就充满了烦躁的气氛。经常能看到一堆同学开着电脑联机打《CS》的场面，枪声爆炸声此起彼伏。天天听着这种声音，我倒是有了拿手雷做主题的想法，这次的主题我们就来说说手雷吧。

# 好游戏永远不过时

文 Printf("红")




不少需要开枪的射击游戏里都有手雷（或是手榴弹）存在，作为步兵们的常用武器之一，手雷简单易用，杀伤力和杀伤范围都比较大，不过缺点是体积比较大，携带起来不太方便。这一点也经常体现在游戏里：一般的游戏里，玩家携带的子弹都是几百几百的，或者干脆是子弹无限，而看看手雷、手榴弹的数量就相当少，有个几十个就算是相当多了。这样看来，除了保持游戏的平衡性之外，这个设定还是有一定现实基础的。

## 合金弹头 1st任务

类型：动作射击
年份：1999

原机种：NGPC | 模拟器：RACE | 适用机种：PSP




◀由于主按键只有两个，在扔手雷的时候要先按Option键切换。

作为“《合金弹头》系列”第一次登陆掌机的作品，《合金弹头 1st任务》很好地继承了系列的风格。充满紧张感的音乐虽然在音质方面不甚理想，但是却还原了街机版的旋律，让熟悉街机版的玩家会感觉非常亲切。游戏的画面也比较简陋，不过仍然是有板有眼，每个小兵不同的死法和各种猥琐的动作依然让人捧腹。和街机版不同，游戏的关卡是分段进行的，在有些阶段里，玩家就会开着系列标志性的坦克、飞机和敌人作战。本作里坦克的跳跃能力相当强，没玩过的玩家一定要试试。

# 古巴战争

类型：射击
年份：1987

原机种：Arc | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP



◀游戏标题的意思其实是游击战，不过现在的名字早已叫习惯了。

这是一款相当有历史的俯视角射击游戏，年龄和我差不多大了，虽然小时候没玩过，不过在模拟器上倒是见过它的身影。游戏的设定简单而有趣，玩家靠着手里的枪和手榴弹消灭敌人，营救人质。要是不小心误杀了人质还会一下子扣很多分。在很多关卡后期都有坦克坐，估计不少玩家都要想了，《合金弹头》里的很多设定是不是就是从这里来的灵感啊？这里还有一个很有意思的设定和《合金弹头》里很像，玩家角色在上下坦克的时候会有一段无敌时间，利用这个可以躲避很多原本很难躲的攻击。

# 突击骑兵

类型：射击
年份：1997

原机种：NeoGeo | 模拟器：NeoDS／Mvspsp | 适用机种：NDS／PSP

《突击骑兵》也是一款俯视角的射击游戏，推出的时间正好是《古巴战争》的10年之后，游戏内容丰富了很多。游戏里不仅有8名角色可以选择，这些角色的能力、武器也各不相同。有扔手雷的，有扔火焰弹的，有扛火箭炮的，甚至还有个哥们拿个土著回旋镖扔出去打人，真怀疑这东西对敌人的坦克啥的有没有攻击力。由于原作是款街机游戏，所以用PSP或NDS打起来感觉方向控制似乎有点不灵活，毕竟街机的摇杆才是游戏的标准配置啊。游戏的一个特色是支持组队模式，玩家可以选择3名角色组成一队，在不同情况下换人应付，打起来相当灵活。



▲丢颗手雷，把前面的敌人全都轰飞！

# 赤色要塞

类型：射击
年份：1988

原机种：FC | 模拟器：NesterDs／NesterJ | 适用机种：NDS／PSP



▲不仅要把人质救出，更要送他们安全脱离。

这款游戏可以说是小时候和老爸在一起玩得最多的游戏之一了，刚开始觉得很难，不过后来就能通关，最后还曾经一条命通关过。游戏的主角是一支在吉普车上的小队，用机枪和手雷来消灭敌人、拯救人质。在救了一定数量的人质之后，手雷就会升级成威力大、速度快的飞弹，不过手雷有个好处是飞弹比不了的，那就是手雷以抛物线飞行，可以越过墙壁等物体炸到后面的敌人。所以在打的时候，我们都是一人飞弹一人手雷，确保能应付各种情况！另外，游戏在过关时会出现一张图片，如果玩家无伤过关的话，图片还会和平时不一样，想看到的话就要努力吧。



# iPhone进行时

栏目主持：伊娃

天气也渐渐热起来了，如果哪一天你心爱的iPhone显示温度过高的警告画面时，千万别以为只是个恶作剧！为了保护你的iPhone，不要过度把玩，它毕竟只是个手机，这时最好立即将其关闭，并移至阴凉处直到它冷却后再继续使用。

## 情报速递

### iPhone成为战争工具

近来，苹果公司的iPod Touch和iPhone受到越来越多的驻伊拉克、驻阿富汗美军士兵的欢迎，士兵们形象地描述它们是“以网络为中心”的21世纪最理想的战争工具。这个小小的工具，不仅可以为使用者提供语言翻译、发送和接收信息，甚至还能帮助狙击手测算弹道。美军方称，在战场上，iPhone能为士兵提供的帮助可以用“难以估量”来形容，且美军正计划将iPhone作为炸弹处理机器人的导航系统，利用它们从无人侦察机上接收信息。比起类似的军事设备，iPhone不仅使用起来更容易、更安全，成本也更加便宜。

## 畅游APP Store

### 游戏 Game 极品飞车 秘密行动

Need For Speed Undercover

■EA■RAC■92.3MB■9.99美元



在经过漫长的等待和再三跳票后，《极品飞车　秘密行动》终于来了！本作所具备的各方面素质完全可以达到iPhone目前游戏阵容的最强。画面奢华流畅，系列标志性的真人实拍剧情过场也依然保留，且系列一直所标榜的飞一般的竞速感令人热血沸腾，充分利用到iPhone硬件特性的操作方式让人投入感陡增。虽然商店售价高达9.99美元，但一个字——值！到底有多好玩，快随我往下看吧！

#### 操作详解

在主菜单界面的任何部位，用两指在车身做张合动作，便可从任意角度尽情欣赏自己的爱车。手指的张合用来放大缩小视点；手指任意方向的滑动用来自由变更视角。而比赛中的操作也是非常简单的。


■氮气加速状态下的赛车。

**方向控制**

可以将手里的iPhone想象为汽车方向盘，左右倾斜手里的iPhone用以控制赛车的方向。车辆转弯的速度及幅度分别与转动iPhone的力度及幅度成正比。

### 氮气加速

当氮气槽积攒至开始闪烁后，便可在屏幕的任意位置单指向上滑动来发动威力惊人的氮气加速，用于瞬时将车速提升至极限。加速的持续时间和氮气槽的当前存储量成正比。

### 刹车

可以将整个屏幕想象为汽车的刹车踏板，当遇到障碍等危险情况下，用单指点击屏幕任意位置即为刹车，按住为持续刹车直到完全停车。

### 节奏减慢

此设定类似于“慢镜头”，当车辆遇到复杂障碍等紧急情况时，可在屏幕任意位置单指向下滑动来发动。发动后，整个比赛节奏变的非常缓慢，原本在常速下很难做出的躲闪等复杂微操作可轻松实现。

### 漂移

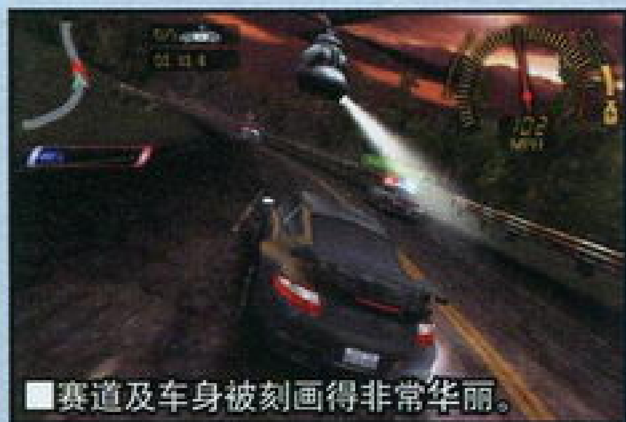
当车速达到一定高度并过弯时，我们可作出非常帅气的漂移动作，不仅能迅速过弯还能积攒氮气槽，非常实用。具体的操作方式是朝着车辆过弯方向急速倾斜iPhone。和现实中一样，在过弯后，需迅速“回方向”用来恢复车辆因漂移时因剧烈倾斜而造成的失衡，整个过程力度需自己掌握。

### 暂停游戏

双指在屏幕任意位置同时向下滑动便可暂停。

## 模式及菜单选项

### Race Map（赛事地图）



■赛道及车身被刻画得非常华丽。

玩家的所有赛程安排都集中于此模式中。大地图中共包含3大区域、24个赛点，每个赛点都有着不同的赛事任务等待玩家挑战，各种任务都非常有趣且极具挑战性。

**竞速赛** 包括玩家在内的共四辆赛车同场竞技，以第一名冲破终点即获胜。

**通缉逃脱赛** 想尽一切办法逃脱警车及巡逻直升机的追击，并同时保证车辆在到达终点前不被彻底损毁。

**赛车K.O.赛** 在到达终点前通过猛烈撞击一定数目的车辆并将其全部撞毁后便可取胜。

**拉距赛** 保证最高时速的同时甩开对手车辆一定距离后即可获胜。

**点数收集赛** 此模式下，需不断撞击各种障碍物以收集足够点数，点数的多少和障碍物的体积及撞击时的时速成正比。

### My Car（我的跑车）

在这里，玩家可随意装扮自己的爱车或提升爱车各项性能。当然也可以在这里购买当前已经被解锁的豪华车辆。本作中跑车的解锁条件有两种：①赛事解锁。当完成各种赛事后，车辆将按照性能好坏依次解锁，然后在商店中使用比赛奖金购买；②点数解锁。除了正常的赛事解锁外，游戏中的几款怪兽级跑车都是需要通过单场比赛中的Style Point点数收集来解锁。而这些点数都和玩家的漂移质量及持续时间直接挂钩，因此想要解锁这些车辆需不断努力。




▲保时捷Carrera GT需要恐怖的222454点数才能解锁。

## 当前APP Store的应用程序TOP3

**Top Paid**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| The Moron Test | 笨蛋测试 | 游戏 | 0.99美元 | 一款考验玩家基本智商的游戏 |
| StickWars | 火柴人攻城战 | 游戏 | 0.99美元 | 一款保卫自己的城堡以抵抗火柴人军队入侵的游戏 |
| Bloons | 小猴射气球 | 游戏 | 2.99美元 | 一款操作淘气的猴子使用飞镖射气球的游戏 |

**Top Free**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Brain Teaser | 难题测试 | 软件 | 一款通过完成不同测试来提升推理能力和头脑反应速度的软件 |
| World Cup Ping | 乒乓球世锦赛 | 游戏 | 一款高质量的乒乓球世界杯游戏 |
| Fluid | 流动的水 | 游戏 | 一款让你与水底铺满鹅卵石的水池里的水互动的游戏 |

主持 马修
插画 西瓜树

# 掌门人




这辑马修看信时发现个情况，那就是很多玩家在调查表上自己资料那栏添得都非常详细，但是并没有在最下面的“我愿意在交流空间中公开我的信息”前打上钩，如果近期“交流空间”已经刊登了你的信息，你当然不必打钩，可如果希望被刊登的话，一定不要忘了打钩，否则无法刊登的。此外，几个热心读者的字体……过于华丽，其实么，简单朴实点，看得清字就行，华丽到“笔走游龙”，看信的编辑看不懂，那岂不是白写那么多了？

## 蝌蚪小编

前几天和家人去了趟乡下，那里的环境很好，空气清新，而且还有不少小蝌蚪。于是我捉了12只蝌蚪回家，而且给每一只都取了名字（对应众小编）。每当看到它们我就会想起可爱的小编们，这正是我捉12只的原因啊（相信我，我会把它们养大成人的）。

广西 吕伟立





洋葱：话说小时候我也挺喜欢养蝌蚪的。

乌冬：我的脑中突然浮现出大家的Q版形象在水中游动的景象……

马修：我怎么觉得有些寒……

拜托小编让我登一次吧，虽然我只是第二次写，但我这星期可是把最后10元钱用来买《掌机王SP》啊，连饭都没吃，最后从同学那混一顿（够感人吧）。顺带一提，我可是顶着无比巨大的压力写的，同学们老是对我冷嘲热讽："有病啊！""写这个有用吗？"继续努力中……

台州 奇迹的逆转

**伊娃：**饭都没吃，感动啊。

**乌冬：**其实，你完全可以一顿省1元钱，10顿就省了10元。比你少吃一顿饭要好多了。

**马修：**乌冬说得有道理，这事有点像薅羊毛，咱别紧盯着一只羊薅羊毛，是不是？





**雷伊：**不要因为冷嘲热讽而有压力啊。你觉得写了心情舒畅了、刊登了你高兴了，这就可以了。

小编们，大家好！我是一名学生，现在正处于高三这个关键的时刻，强大的学习压力有时会让我喘不过气来，不过如果这时候手中捧着一本《掌机王》，压力立刻烟消云散。我一直在支持你们，其实我是一名"口袋迷"，因为我对《口袋》的关注不会输给任何人，不知办公室里的小编中有没有我的同胞，最后祝《掌机王》在新的一年中鱼跃龙门！

北京 赵东

**伊娃：**虽说高三时间相当紧张，但是适当放松一下心情，看看《掌机王》也是不错的放松方法，当然千万不要耽误了学习，更不能在上课的时候偷看啦，毕竟学业才是最重要的。至于编辑部里的"口袋迷"嘛……马修，乌冬，有人找！

**乌冬：**看到啦，现在赵东同学估计也和我一样在准备备战《金・银》复刻版了吧？

**马修：**唉，希望能赶在新的《金・银》发售前把《空之探险队》圆满了。

引用一句广告语"做人不能太油了"，我现在就对这句话特有感触！前一段我二姐去香港旅游，问我要什么，我在PSP-2000和PSP-3000间对比了很久，最后选择了3000。当时就想：这反正是姐姐给买的，不是她出钱就是我妈报销。结果我满心欢喜抱着PSP看了两个月的日剧，终于承认它破解无望……恨不得抽自己两个大耳帖子，为什么要贪心买3000啊！

北京 阿童木

**洋葱：**这位姐妹不用这么伤心啊，其实现在如果去找一点以往的经典PSP游戏来玩的话也不错的，基本上老游戏的价格都不是很贵，买个一两张也可以接受。

**育先知：**其实看看视频什么的也是PSP的一个重要功能，躺在床上抱着小P看动画也是一种享受啊。

## 梦

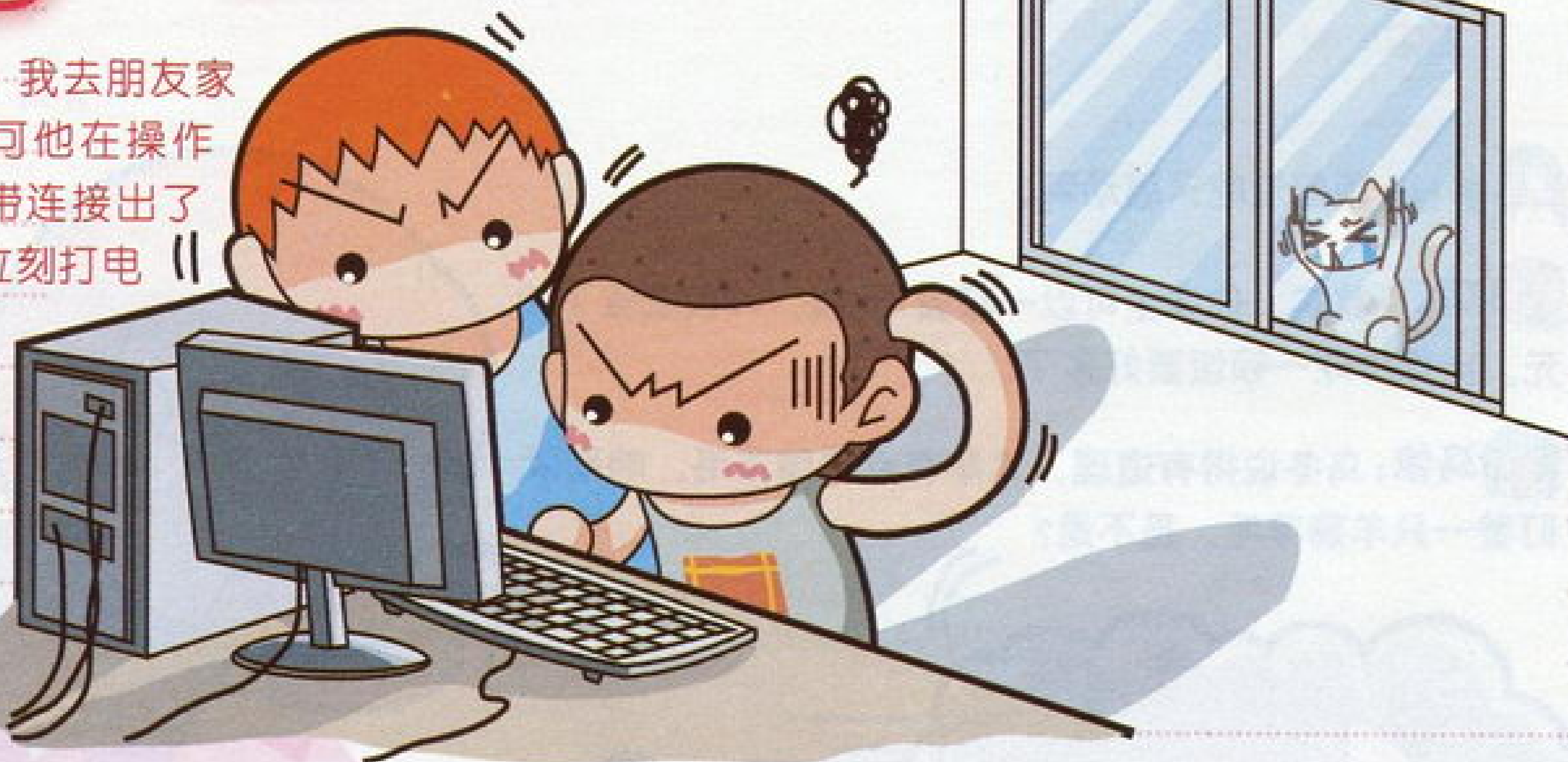
有一天我做梦，梦见有人跟我说神游DSi在今年的5月8日发售（是真的梦到，不是编的），醒来后想想有点不太可能，我根据理智猜测，可能在CJ上公布消息吧？我都不知道该信哪个了。你们说我该信哪个呢？

南昌 大头

**嘟嘟：**日有所思，夜有所梦，看来大头同学是非常期待行货的NDSi啊。

**马修：**静等官方消息吧……

# “猫”出问题了



一日，我去朋友家下游戏，可他在操作时发现宽带连接出了问题，他立刻打电话咨询，客服人员问他是不是“猫”出了问题，他忙活了一阵子对客服说：“我已经把猫关在门外了，接下来该怎么办？”顿时，我与客服都无语了……

南通 任辉

**洋葱**：真的假的？这个笑话好冷啊！

**乌冬**：那猫被关得真冤。

**马修**：猫……好久没听过对调制解调器的这种称谓啦，怀念……

# 黑暗中我的掌机

我的掌机们日日夜夜生活在黑暗之中，每当听到有人联机时心里都很痒。每次都找不到，小编啊，我的掌机在哪里呀！

辽宁 完美王子

**嘟嘟**：一开始还以为你的掌机被没收了。

**马修**：难道……是丢了？亦或者是……还没买？

我一直有个问题想问众小编，《掌机王》中的游戏小说是玩家写的吗，还是游戏中本身带有小说？再有就是我一直很好奇，一般是当作家比较辛苦还是当编辑比较辛苦呢？

广东 朱淑芬

**雷伊**：游戏小说大部分都是玩家或者编辑自己写的，当然有时候也会有官方小说的翻译版本，游戏中一般是不会自带小说的。至于作家和编辑哪个比较辛苦，这个实在没法比较，不过应该是编辑比较辛苦吧，毕竟又要写又要编的（笑）。

# 巧合

雷伊的前言很好：“好游戏永不过时。”这句话我很喜欢，现在新作不断推出，玩新作的同时，也没有忘记过以前旧的作品。说实在的，我现在还想把《危机之源 最终幻想Ⅶ》、《战神 奥林匹斯之链》以及一些令人怀念的FC、MD游戏再多玩一遍。不过进入高二后，学习也越来越紧张，时间也不够充裕。现在也就只有当成美好的回忆了。

对了，还要祝贺新编伊娃的加入，不过为什么第一次登场时是一个问号女呢？而且当年的问号男雷伊和现在问号女伊娃，名字中都有一个“伊”字，这真的巧合吗？伊娃也让我想起了《机器人瓦力》这部电影，为什么伊娃的昵称跟里面的女主角的名字一样呢？

钦州 幻想迷

**马修**：那句话我也是相当认同，热潮之后，时间自会将其中的经典淘出，游戏、音乐无不是如此。

**雷伊**：问号男和问号女名字里的那个“伊”真的是巧合……

**伊娃**：和电影里的伊娃重名也绝对是巧合。

# 有问题请教

掌机王SP的小编们好，在下终于要实现双机制霸了！（泪奔、鲜花、掌声、拥抱三分钟……）我有一些问题想请教一下小编：

1.我想购入NDSi，怎么配才能又划算又合理呢？（我想配保护套、保护包、烧录卡和4G的TF卡。）

2.我想投稿，不知道规矩是怎样的，几千字，文体，字迹，还有有没有稿费，标准是多少？

3.那个……可不可以透露下某小编的QQ号，我想和你们联系。

4.如果我来打劫，你们交机器还是交伊娃？

江苏 吴俊

**马修：**先恭喜吴俊同学目标即将达成，下面由我来逐条回答你的问题。

1.不建议加保护套，但别忘了贴膜，要原装的膜哦。

2.目前接受投稿的栏目有“掌机王自由谈”和“专题企划”，字数没有严格要求但不能废话连篇，语序用词标准、正确使用标点和文字、文笔流畅这些是基本要求，题材最好新颖。稿件请用电子邮件发送至pgking@263.net。稿费标准根据稿件质量而定。

3.随缘吧，这么问是问不出来的。

4.我会打劫你。

小编们，有件事我老搞不懂，为什么小编们的工作岗位调动如此频繁？好怀念“释”日的大哥大姐，不如来个小编头像大集结？另外好奇的是，小编听说不少是大学生，甚至是还没毕业的大学生？还有，伊娃是不是出自《机器人瓦力》？

广东 老作

**马修：**工作调动很正常啊。等你工作了你会发现，我们这相比之下还算好了，我来深圳后认识的朋友中，有的简直是拿跳槽当串门——当然，现在就业形势不好也都老实了。

**伊娃：**大学生实习时找到工作也很正常嘛，至于我的小编名，和《机器人瓦力》真的没什么关系……

**LIKY：**“释”日是啥日子……

# 你有压力，我有压力




要毕业了，找工作一点眉目也没有，压力太大了！因为压力大，我前几天还和一个聚会上认识的人翻脸打了起来，我知道是我找碴、错在我，可是我……我发现玩游戏已经很难释放压力了，小编们，告诉我该怎么办！我相信你们也有压力更大的时候。

luis

**马修：**就我个人来说，压力大到让人闷闷不乐、心事重重的时候，并不适合打游戏，因为心事重的时候难以发挥好，本来现实中压力就大，打游戏再碰壁不是更闹心？其实找个没人的地方哭一通，或者找讲得到一起去的朋友发发牢骚抱怨一下，也都是释放压力的好办法。

# 支持女王！



无限支持胧月哥哥每辑都提《Macross F》的壮举，最好把这一行为量产化，使《Macross F》的占页率达到10%，最好开个专栏，更要重点支持女王啊！好羡慕日本动漫FANS啊，可以用实际行动支持我的雪莉露，我就只能在心里默默感受我亲爱的雪莉露，不爽啊。最后无限鄙视乌冬，不爱女王的人都要剥夺终身权利！

江苏 罗超

**雷伊：** 小声告诉你，胧月哥哥喜欢的其实是绿毛。

**乌冬：** 我怎么这么冤啊……

## 感谢3000为破解

最近想入一部新手机，但是家里人以电子产品价格下降快为由拒绝，于是我以PSP-2000的升值为例子说服了他们，哈哈，感谢PSP-3000未破解啊！

昆明 SEA

**洋葱：** 你的父母还真容易被说服啊……

**乌冬：** 将来我们这代应该就没这么好骗了吧？

**马修：** 感谢……当心PSP-3000玩家们的怨念都集中到你这。

## 打赌

因为打赌输了，同学出钱让我看《龙珠》电影，两个小时后，我从放映厅出来，没等我开口，同学拍拍我肩膀曰："啥也别说了，回家好好躺几天……"

广州 陈兆弘

**乌冬：** 很高兴，有读者朋友陪我一起被雷。

**马修：** 这片我也看了，虽然我没看过《龙珠》漫画，但看了《龙珠》电影……我感觉我的烂片欣赏水平已经和国际接轨了！话说你和你朋友也真浪费钱，那么多省钱无害的打赌惩罚如喝凉水、打嘴巴，非要花钱看这个。




请给我一台PSP-2000吧，谢谢！

怪盗基德

请给我2000元吧，不用谢！

这是我第一次寄信，其实我以前早就想寄了，但因为我不知道如何寄信，就一直到了现在……

江苏 张阳

邮政局的叔叔阿姨要是看到你这些话估计得泪流满面了。

我太需要NDS烧录卡了（我的坏了也没钱买）！不过我知道不太可能，呵呵。

湖州 小鸫

那就平常心参加抽奖啦。

我成了坐家，天天坐着玩游戏，雷打不动，风吹不动！

南京 城楠

同学，游戏不是这么玩滴……

众小编，我也是买了30辑的读者，为什么一次“掌门人”没上过？

北京 AVA

提这个问题的老读者很多，关键是得有可以登上“掌门人”的内容啊。

上辑得知自己中了奖，很高兴，希望能早日收到！

北京 Jackey

现在应该快到了吧？注意查收。

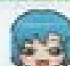
本来想筹钱买一款掌机的，但是不知道被谁偷了几百块，555……抠门啊！

广州 李童葸

偷钱的实在是可恶啊！

我十分喜欢马修的造型，很酷，有点像《无双》里的赵云（我可是赵云的忠实FANS）！

杭州 赵云

你一说才发现，马修头加长枪还真有点像赵云呢。

鄙人荷包里的money正以缓慢的速度增加，相信如果我不拿这钱去买小提琴的话，相信初三我就可以有一台自己的小N或小P啦。大家一起祈祷吧！

南宁 月阴十夜

天灵灵，地灵灵，小N小P小提琴急急如律令……

最近喜欢上一个MM，每当看到她低头玩PSP的时候，我都有种冲动想上去搭讪，可就是鼓不起劲来……失败呀！

MM都玩PSP了你还愁没搭讪的话题么？四个字：色大胆小，哈哈。

感慨一下，为啥日本游戏制作者没一个帅的呢？（难道是帅的就不会去做游戏了？）

福鼎 XC

管他帅不帅呢，做出好玩的游戏就行呗。



## 下辑预告

# 《掌机王SP》112辑 6月上旬全国上市

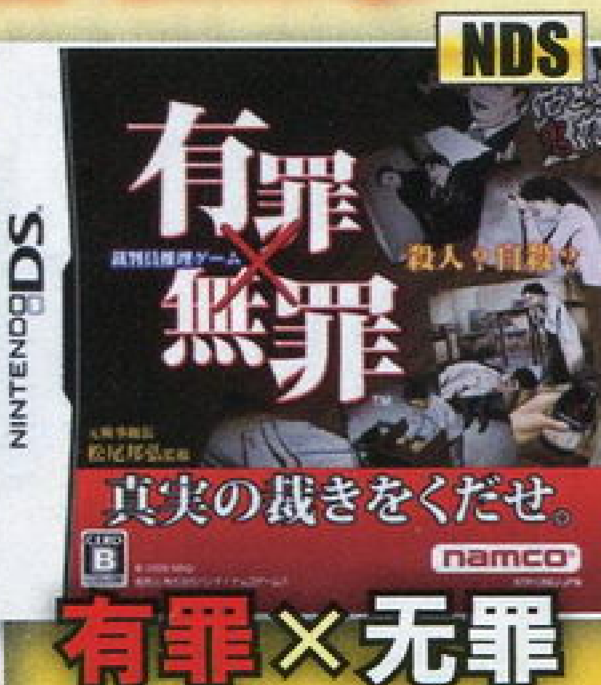
### 攻略&特快




PSP 梦幻骑士




PSP BLEACH 灵魂升温6




有罪×无罪




NDS 斯隆与马克海尔的谜之物语

# 坛友互动专栏

levelup.cn

## 口罩戴出个性

栏目主持：伊娃

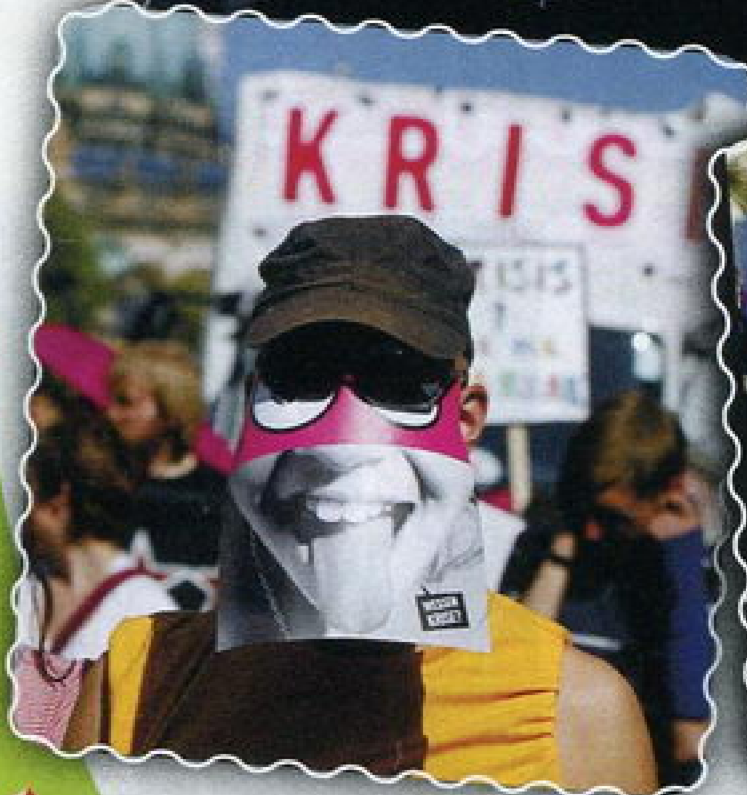
随着甲型H1N1流感（猪流感）不断传出有新病例在世界各地出现，伊娃呼吁大家少去人口密集处或者戴上口罩出行以防万一，千万不要嫌麻烦或者觉得不好看，趁早买回来为妙哦，不然到后期说不定出高价买都买不到呢！而且现在口罩的款式并不都是千篇一律的，有很多非常可爱的款式甚至还有很多加入各种恶搞元素的款式呢！

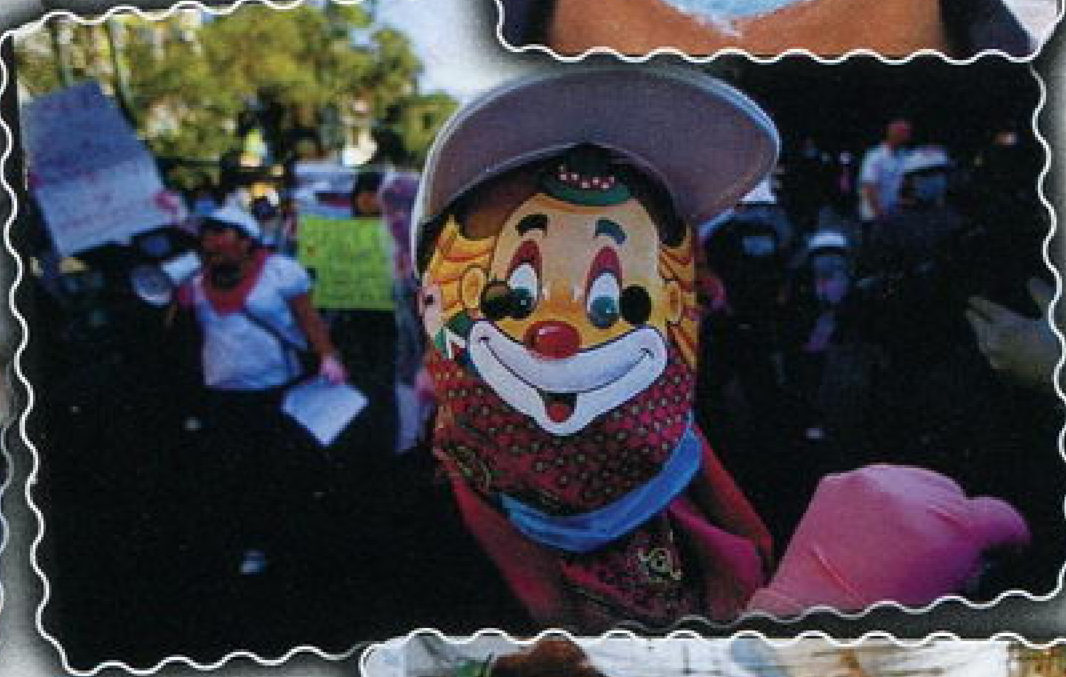
楼主：紫色的剑

http://bbs.levelup.cn/showtopic-799347.aspx













（完整内容请参看论坛原帖）

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

# 热点大家谈



## 110辑热点回馈之 Gameboy 20周年

1989年4月21日，Gameboy诞生了，专门的掌机市场也随之出现；20年后，GB在推出数代主机后，终于退出了历史的舞台，而和GB一同诞生的掌机市场，却已经是一片繁荣！本辑，我们就Gameboy的20周岁生日来说来聊来发表感慨和见解。

我玩Gameboy都从游戏女孩玩到老姐了——从10岁到17了呢，七年啦。

潆星

小学4年级的时候开始玩GB的，当时都已经是1997年了。

积木卡喀西

GB，第一次见到这主机就被上面的游戏吸引了。后来入手了，一晚兴奋得没睡着！GB 20周年了，带给我们的远远不单是20年的快乐，更多的是无限的美好回忆！

FullMoon555

本人第一次看到掌上游戏机还是在2001年，那是一台Gameboy，从那时起就梦想着自己也能拥有一台，所以两年后自己也拥有了属于自己的掌机，从掌机的出现到现在，没有GB的问世，就没有现在掌机业界的繁荣。

MSFANS

印象当中买过四台GBP，两台GBA。《机战》和《热斗KOF》把我引入Gameboy神奇的游戏世界，Gameboy永远是我最喜爱的掌机，没有之一。

vaart10

GB对我来说与《口袋》基本上是划等号的，那个年代里玩的时间最长也是最疯狂的了。当然，《第二次机战G》和《洛克人》还有《塞尔达》等等也是大爱啊！

义yi

GB给我的第一感觉是，当时很惊讶竟然也能在那么小小的机器玩到红白机的游戏，而且很多在红白机有的游戏GB上也有。一个偶然的机会用自己的MD和别人交换了他的GB。

星空

GBA不算的话，我对GB惟一的印象就是玩过一次黑白机，初中时代，以借笔记本给同学为代价换来玩了一个星期天，记得当时玩了《KOF》（哪个版忘了），还有《塞尔达》，是盘合卡……

rjc0110

买过的GB，被小学同学借走后就没回来；买过的GBA，被中学同学借走后也没回来；现在是NDSL，希望不要被高中同学借走后没回来……

stemranpower

20年前那些首发入手的小朋友或少年，现在都已经是大叔大婶了吧？

天之外道

当年的游戏男孩如今都变成游戏男人了。

conis

小学的时候，玩得最疯狂了，几乎就是没日没夜地玩，最后不知道被我放到那里去了，一直就没有找到。

冷雨1987

记得第一次玩GB还是在老爸的朋友家里，是一个与我年纪相仿的女孩教我玩的。那时玩的是《马里奥》，但我自己的第一台GB却是我表哥送的，那时玩得最多的竟然是《贪吃蛇》，后来就玩上了此生最爱的《PM》了！

无我の境地

一台充满了回忆的神奇机器。

小七~吖

1990年大伯从香港带回来了一块白色砖头，从此开始了近视眼修炼之旅……当年的第一个游戏是《蝙蝠侠》，接着又带回了《大力水手》和《马里奥》，接着，老爸把那砖头和谐了……

55036501

1997年是砖头GB使我进入了掌机世界，一过就是12年了.....

欧阳贝贝

GB把我带入了游戏的深渊。

JIDE

GB……先是被当初郭富城的广告所打动买了一台，之后又被《第二次G》给拉下泥潭不可自拔。

bobxu

GB，不管从影响上还是经典程度上……其地位不可替代！

yxd

## 本辑热点话题 《口袋妖怪 金·银》复刻



5月8日，Pokemon的官方网站为大家带来了好消息——无数玩家心目中的经典《口袋妖怪 金·银》，终于决定复刻，并将在今年秋天与玩家见面，标题也定名为《心金·灵银》。而其后的《口袋妖怪星期天》节目中更有实际游戏影像。本辑，大家就一起来YY、来展望这款重制的经典吧。



参与方式：请登陆levelup论坛（http://babs.levelup.cn），在2009年5月21日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。



# FAQ电台

Hi，各位读者朋友们大家好，欢迎收听FAQ电台。近来最让羽纹兴奋的事莫过于《怪物猎人3》具体发售日的公布，《怪物猎人G》刚步入上位任务阶段就要迎来全新的狩猎世界，看来“狩猎是无止境的”这句话果然不假，静候8月1日的降临吧！好了，下面让我们进入正题，来看看本次都有哪些读者问题。OK，FAQ，Let's Begin！

**米格**：这里是FAQ电台，有什么问题我们来为你解答。今天第一则问题来自**“可曾记得”**，他在Email上向我们询问“3.71 M33升级5.00 M33固件之后，存档不能用应该怎么办？”记得有关存档的问题，我们之前就专门做过介绍。升级后的存档无法使用，主要是由于之前你用低于游戏要求版本的固件玩了高版本的游戏而造成的。修复过程确实比较繁琐，而且还不一定能够成功，主要是通过FreeCheat插件里面的存档导出功能，将原始存档文件导出，然后再以存档加密解密软件通过获得新的GameKeys之后重新加密存档，才能完成移植过程。转存档过程中需要将PSP降级3.71 M33后进行前期存档导出的准备工作，再升级5.00 M33新建一个存档，通过存档解密工具获得Gamekey后重新整合原始存档数据加密存档，或是直接在FreeCheat中导入。成功率不是100%，而且过程相当繁琐，感兴趣的话不妨试试。所以这里我们强烈建议大家，最好在使用PSP的时候能及时升级自制固件，以防出现类似麻烦。

**米格**：**古刹飞鹰**来电向我们询问，究竟自己的3.71 M33-4自制固件为什么使用不了3.71用的软件？最有可能引发这种问题的原因，就是自制固件中对于默认PSP＼GAME目录采用的引导内核版本设置错误。在M33自制固件下，我们可以选择设定PSP＼GAME目录下的自制软件引导内核版本，具体方法是，按住R键重新开机，启动后会进入一个黑底白字的界面，选择“Configeration”一项，里面有个“Game folder homebrew”选项，它就是用来设定记忆棒PSP＼GAME目录的启动核心的。新版PSP自然无法选择其他选项只能使用3.XX或4.XX内核，而旧版PSP-1000在安装了1.50内核后就可以直接将老的1.50内核软件放置在PSP＼GAME目录下，但会造成3.XX版本等其他内核版本软件无法运行的问题。

**米格**：北京的**尹为群**问到：“格式化记忆棒对它有啥坏处？”格式化的作用就是清除记忆棒里的所有内容，其中一些占容量的残渣也可以清理得很干净。不过长期格式化势必会减少记忆棒的寿命，这就和吃药一样，有病了我们必须得吃药来控制病情，但是有事无事就吃两片药，没病也得弄出毛病来。



**乌冬**：南宁的**谢达**读者向我们询问：“我在玩《真·三国无双 联合突袭》的时候，看到有一个《真·三国无双5》的广告，是PSP玩的吗？”这个问题请教了下马修，你指的应该

是Game Previews里《真·三国无双5 帝国》的预告影像吧？那个是PS3的啦。



乌冬：广西柳州的莫非读者来信问到："《GTA 唐人街战争》里，除了剧情中有几个任务可以使用狙击枪外，还有什么方法可以再次使用？"狙击枪在游戏里的出场次数相当少，如果不想再做一遍任务的话可以去机场旁边的枪械俱乐部，那里可以用狙击枪玩打靶的游戏，还是有一定难度的，值得反复挑战。





乌冬：广东高州的赖俊任读者想知道，在《恶魔城 废墟肖像》里，有一幅画为啥总有一辆火车撞他不让他进去。其实这里很简单，只要先叫出另一位主角，等火车出现时一直向火车前进的相反方向按着十字键，过一段时间两位主角就能奇迹般地把火车硬给挤停下了。



乌冬：徐州读者林峰在来信中问道："我是拳击游戏新手，NDS游戏《唐金拳击》中，我同教练训练时能打得很好，但一上战场就会被打得很惨，但据我估计，我与对手互相攻击的次数都差不多，可为什么到最后都是我先倒下？"这位玩家不知，同教练训练时是不会有体力限制的，而且在比赛中如果一味地胡乱出拳，你的体力值便会很快耗尽，这时对对手的攻击力会非常低，并会向对手暴露自己的致命破绽。作为一个新手，建议你多在练习模式中练习一些组合拳，等到对手露出攻防缝隙时，使用组合拳攻击将势必会事半功倍。






PSP上的国产播放器UminPlayer有新版发布，可以按Select键切换效果。而NDS上的多媒体软件MoonShell又有新版放出，作者可真是勤奋啊，新版在屏幕保护中加入了星期显示，变更了部分语言文件。想了解软件的具体消息，请参看本辑的"玩转PSP"、"玩转NDS"栏目！



羽纹：下面来看湖北杨斌读者的问题："问一个关于《战国BASARA 群雄之战》的问题。听说通过输入暗号可以直接开启挑战模式，



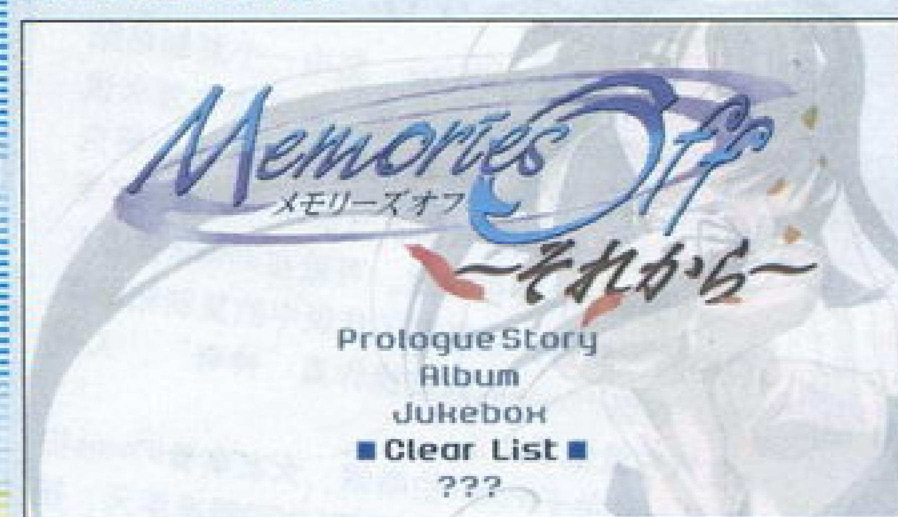
还能获得伊达政宗和真田幸村的装备，可以告诉我暗号是什么吗？"输入"きんにくのさいてん"可以开启挑战模式，输入"やがいおとこまつり"可以获得真田幸村的武器防具各一件，输入"どくがんりゅうのつめ"可获得伊达政宗的武器防具各一件。

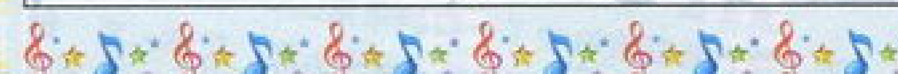


羽纹：接下来是青岛李鑫读者的疑问："《Persona》的黛雪野（黛ゆきの）比较符合我的审美观，不过貌似只能在开头用一下就离队了？后来重新决定队伍成员的时候也不见令她加入的选项出现。"一般来说，正常情况下玩家进入的都是游戏的主线"セベク篇"，但其实游戏还有着另外一条分支路线"雪之女王篇"，在初期医院异变后回到学校就可以根据玩家的行动来决定到底是进入哪条路线。而"大姐头"黛雪野就是"雪之女王篇"的同伴之一，并且是必定会加入的强制同伴。"雪之女王篇"的进入条件可参看本辑的攻略，不过该路线难度较高，第一次玩不建议选择。



羽纹：最后来看laolong读者用Email给我们发来的问题："PSP版《秋之回忆4 从今以后》的Special选项里最后一个问号是什么？我打了很多遍都没打出来。"这个选项是"Non World"，需要把野乃原叶夜的三个Ending全部打出来才会出现。



在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，顺便也祝各位游戏愉快！

# 小编寄语

★长期在公司、家里面对电脑，眼睛受害不说还头痛，家人亦说我不关心国家大事，这不在他们的极力催促下，五·一假期搬了个电视回家，现在每天下班后上网时间明显减少，不错！

▲话说深圳有线电视的质量不是一般的差，挂上“数字电视”的名称冒充就罢了，一个机顶盒+一张智能卡便要705大洋，还不算每个月的电视费在内。如果你家有两台电视，还得再装个副机，索取大洋600整！

◆忙碌的时候就好好享受工作带来的收获，不忙碌的时候就好好享受这收获换来的生活。

## 伊娃





## 紫枫

◆怎么就是不安逸？

似乎“不知足”从来都是人之本心，所以才会去追求、有创造，甚或是破坏。问题是所追求者是否是真正值得且能够去追求的，盲目、迷乱乃至于昏聩的想法与做法不是仅仅一句“冲动”就能够掩盖掉的真意——有些事情，“冲动”之后的结果就是“不可挽回”。言已至此，何去何从随尔自便，某无力也无法再做什么，好累。不愿再想，但愿一觉醒来，什么事情都已离某远去，不用理会。

◆杂

时间是很神奇的力量，可以使人学会遗忘、懦弱、逃避乃至于成为“废物”一般的所在。昨日整理书柜，竟尔翻出许久以前之笔记。捧之，香烟茶叶枯坐半宿以慢读，惊觉当年许多颇为激动深刻甚至热泪盈眶的事情至今已然淡化得连一丝涟漪都不在。冷汗潺潺，连连自语：“我真XX的是个废物！”

## 羽纹



★最近开始Wii版《MHG》的线上狩猎生活，原本以为服务器内会出现廖廖数人的情况，结果不然，据观察每天在线的玩家数量大概有1万人左右，从大部分猎人的装备行头来看都是老玩家，看来果然是怀旧的人比较多。不过Wii版《MHG》网络系统的设定和功能实在是薄弱环节，在长时间接触《MHFO》的各项便利功能后对此的反应更为强烈，唉，恨啊……

★开始慢慢在家学习烧菜、做饭，最大的感受有两个：一、去菜市场花几块钱就能提大把大把的菜回来的感觉就像是白捡的一样（- -b）；二、对在外面吃快餐不用洗碗的惟一好处有了更深刻的体会。至于烧菜的水平嘛，还不至于难以下咽，够得学咯。



## 米格

★最近在研究iPhone，其中一个复制粘贴的软件安装后不见踪影，点来点去怎么试也试不出来，吃饭的时候还在专心研究方法，以至于被女友气愤地一把抢走了手中的iPhone丢进包里，可就在iPhone被丢入包中的一刹那，我看到了传说中的复制粘贴菜单，感慨iPhone的触摸操作真“神奇”，人一生气它就怕了。

★还是一件关于iPhone的事情，女友拿着iPhone拍照，脸对着后面被咬了一口的苹果LOGO瞄准半天，按下了拍摄，可连照数张都看不到个人影，仔细一看，她扶iPhone的手按住的部位正是那个位于机背左角一点也不起眼的摄像头……

## 嘟嘟

◆好长一段时间没有关注日本综艺节目，前两天小补一下竟然发现自己实在是OUT太久了：绚香和水岛宏结婚了、Miyavi和melody.结婚了（这两个人完全是八竿子打不着吧）、长濑智也即将和相武纱季结婚了、草X刚裸奔了……（汗）话说因为酒品不佳而导致第二重人格爆发的刚真的好衰好无辜……

◆最近几次刷稀有道具和素材的结果证明，我的人品是相当不错滴。





## LIKY

◆那天去买Wii的经典手柄，问遍市场都说原装的卖断货，组装的也是好多家没货，最后只有买一个组装手柄回家，懒得再跑了。不禁感叹《怪物猎人》的风潮真猛。

◆一天从家里出来，看到一个七八岁的小男孩手拿PSP边玩边走，擦身时我瞟了一眼随口说："哟，《怪物猎人》。"没想到他立刻转身追上我，一脸兴奋的表情问我："你也玩？"我说："是啊！"然后他激动地问我有HR多少？又问我住几楼，好像是准备找我联机呢，我笑着告诉他我住3楼。我看他已经打到集会所G2任务了，想不到年纪轻轻已经是个花了不少时间的老猎人了。



## 雷伊

■猫猫来我家已经一年了，现在胆子越来越大，经常想出门在楼道上玩耍，然后就用它那肉乎乎的身体当拖把帮楼道"打扫卫生"。现在我每天早上准备出门的时候，它几乎都会立马从它的"床"上窜起来，然后直冲到门口并守在那里，等我"放风"让它出去溜达，可要是任由它在外面玩，我上班就得迟到了，所以每次都只能把它赶回屋里。看着它那委屈的眼神，还真觉得有点对不起它。

■差不多已经半年没有进电影院了，随着大片大潮的来临，最近两三个月估计又得出入好几次了。



## 马修

◆五·一假期去了深圳春季房产交易会，房展的美女虽然没有车展、游戏展那么多，但少有的几个美女都是让人看了就想犯罪的极品。另外，春季房产交易会的简称是"春交会"，很古色古香啊！

◆《金·银》复刻终成现实，可爱的菊草叶在向我招手！

◆《我的团长我的团》的小说看完了，不得不说电视剧太照顾喜欢美好结局的观众们了。

◆原本不敢去看《南京！南京》，毕竟作为一段国耻，我这代人这辈子不会忘，没必要总自己揭开伤疤去刺激。但还是看了，而且结合《我的团长我的团》看，感触更大，尤其是满满一教堂大厅的中国人被一个小队的日军给镇住那一幕……这还不能说明问题吗？如果在这个片子里看到的仍然还只是仇恨，那片子就白看了！至于导演所要展示的人性化——见鬼去吧，战争本来就是摧毁人性的。



## 盲先知

○最近几名留学海归的朋友都找到了工作，虽然可能不甚理想，不过在现在这个经济形式下，先找个工作积累一下经验才是更重要的，兄弟们，努力！

○最近听起了一部算是有点老的动画《Hellsing》的原声，相对于动画的黑暗风格，片子的音乐也充满了混沌的感觉，不过多听几遍就能听出味道来，推荐大家找一下它的主题曲《ロゴスなきワールド》听一下试试。说来个人还是比较喜欢这种刚开始听没感觉，但是越听越好听的专辑，偶尔发现一张这样的专辑，感觉就跟淘到了宝贝一样兴奋。



## 胧月

★在这非常时期，两年身体无恙的我居然感冒了。现在的办公室内只要响起一声咳嗽，周围群众都得心跳一把。

★因为吃药的关系，我必须远离所有的辣味食品，而且因为不敢吃猪肉，作为晚饭定食的鸭血粉丝+小笼汤包也就算拜拜了，便利店成为最近伙食的主要解决地。

★大约在5年前，一个14岁的少年拍着胸脯跟我打赌说今后绝不为女色所动，否则就送一台当时最昂贵的游戏主机给我。现在他已经后悔了，并控诉我是个卑鄙的人。



## 乌冬

◆抱着必死的决心看了《龙珠进化》，结果还是被雷到了，无厘头剧情展开，生搬硬套的美式商业电影桥段，全是电脑特效的打斗场面，除了步天后的片尾曲之外，真是找不到任何可取之处了，如果要找烂片的范例的话，我想《龙珠 进化》一定当之无愧。

◆虽然已经预料到，但听到《金·银》复刻的消息后还是非常激动的，并且今年秋天就可玩到了，期待！不过呢，在此之前还有一个《MH3》，只能希望两部作品的发售日不要相隔得太近就好。



## 洋葱

◆听闻广州五·一有几个格斗游戏的比赛，专程去了一趟。在那里认识了不少同好，虽然战绩惨不忍睹，不过这趟跑得还是蛮开心的。

◆话说就因为猪流感，小笼汤包等自己特别喜欢的几种食物都不敢碰了，有那么点小郁闷。

◆天气开始变热了，深圳超长的夏天又要开始了……

◆最近一有空就跑去和人战《苍翼默示录》……好久没遇到能让自己如此沉迷的游戏了。

# 天下聚会



# 4月～5月天下聚会 预热第一弹

五一长假期间，我们在全国几大城市（它们包括重庆、哈尔滨、北京、杭州、天津、沈阳、长春、福州）举办了天下聚会。无论聚会规模有多大，每一位负责组织和安排天下聚会的个人或是团队都付出了他们最大的努力。从场地到各种器材，大到液晶电视，小到一个接线板，从组织安排到最后清场，这些都需要组织者的细心和责任感。在大家的努力下我们让天下聚会走到了更多玩家的身边，在此ACE飞行员谢谢各位了。

天下聚会专用信箱：lujuhui@vip.163.com

## 北通·动力堡垒 五一重庆天下聚会报道



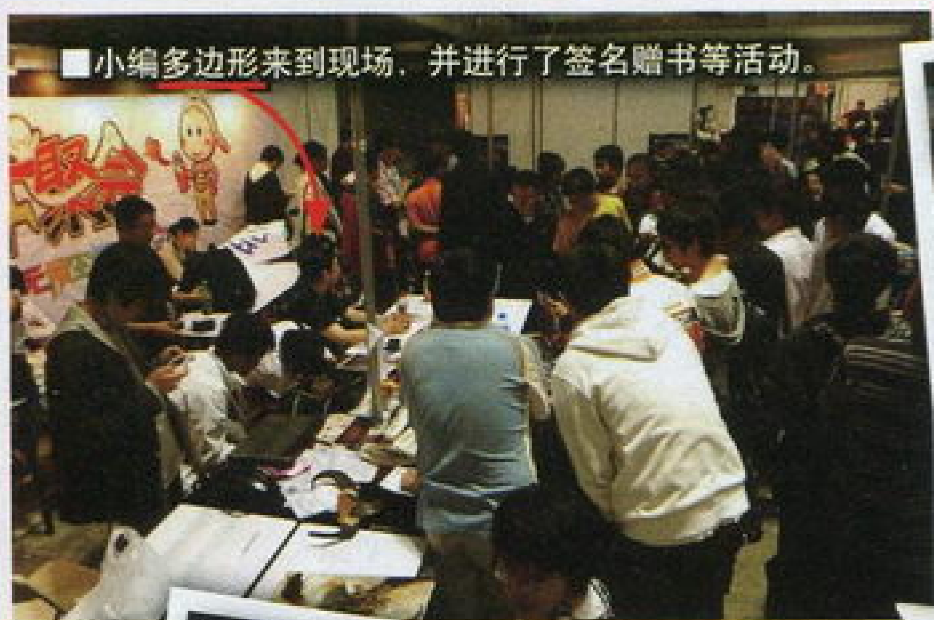
■五月一日开展当天，"西部国际动漫文化节"就引来了众多参观者。

受到重庆"西部国际动漫文化节"组委会的盛情邀请，五一期间我们将"天下聚会"搬到了山城。本次天下聚会活动得到了动漫组委会、北通公司、江北无限空间动漫游戏店以及众多志愿者的支持，所以内容上也是格外的丰富。而UCG的著名编辑，长期活跃于各大游戏、动漫展会的多边形也亲临"天下聚会"现场，这次是同重庆的玩家进行面对面的零距离互动，如果你当时能够到场的话，一定可以感受到现场热烈的气氛。多边形从重庆回来了第一句话就是："玩家真的是太热情了，我真的非常感动，非常谢谢大家，真有种受宠若惊的感觉。"

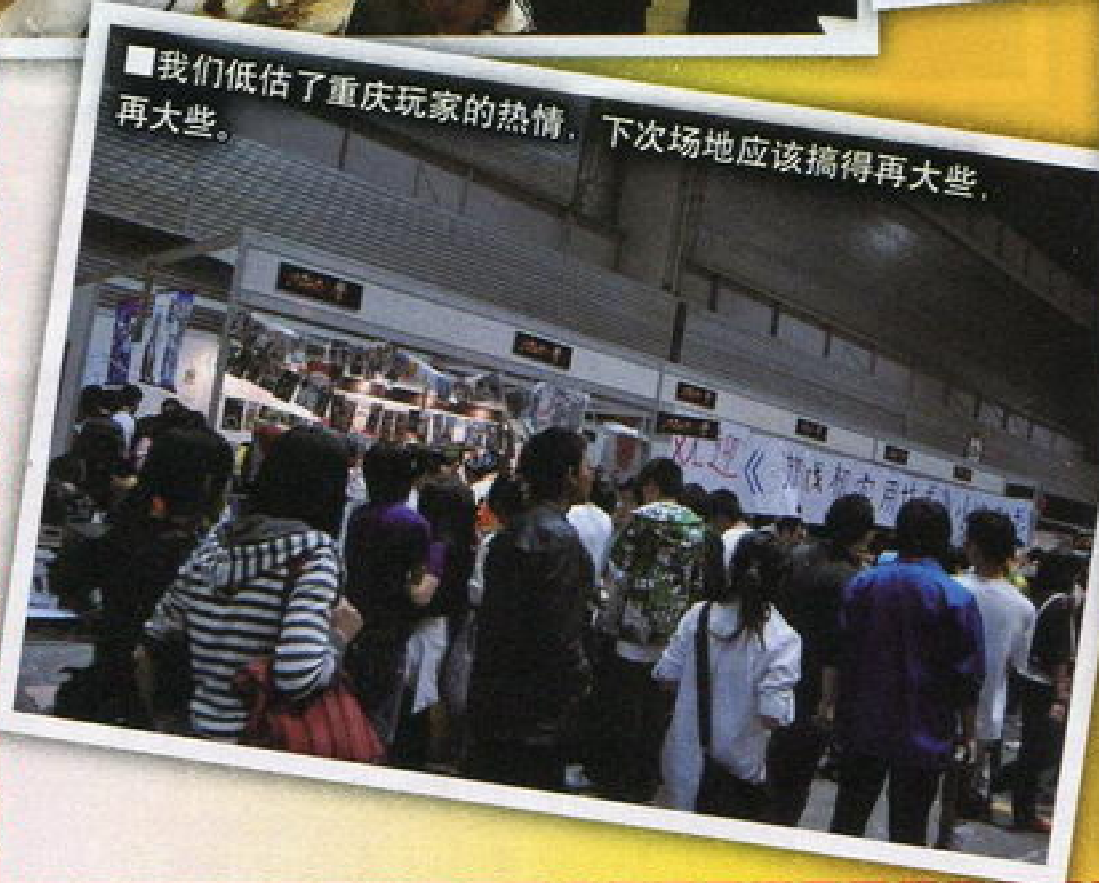
五一重庆天下在内容安排上相对过去有了很大突破，本次聚会完全以次世代游戏为主打，《街头霸王Ⅳ》、《生化危机 5》、《战争机器2》等最炙手可热的游戏被搬到了现场，甚至连刚刚发售的Wii版《怪物猎人G》也出现在天下聚会中，让众多玩家能够率先感受Wii版《怪物猎人3》的特色。为了让更多玩家能够同时上场，本次活动组织者还极尽所能的提供了多台显示器，X360主机以及投影，这样到场玩家不但能够体验游戏，更可以参加"街霸格斗比赛"、"生化佣兵挑战赛"等参与性强的活动。本次天下聚会为期3天时间，从1号到3号，算是连续举办时间最长的一次聚会之一。下面就是一些本次聚会的精彩照片。




■聚会组织者提前一个星期就开始布置"天下聚会"场地了，再次谢谢大家支持。


■小编多边形来到现场，并进行了签名赠书等活动。


■由于有强大的群众基础，本次聚会的各项比赛活动都不缺乏玩家和高手的参与。


■我们低估了重庆玩家的热情，下次场地应该搞得再大些，再大些。



■现场还有PSP版《怪物猎人》的联机比赛。

# 多边形 重庆天下聚会游记


▲《街霸Ⅳ》和《生化5》无疑是最受观众关注的项目，我仔细看了看，在重庆玩家中还是有不少高手的。

受到重庆“西部国际动漫文化节”组委会的盛情邀请，得以有机会去重庆参加在这个文化节内举办的“天下聚会”，说实话我还是第一次参加“天下聚会”（去年本来在深圳有一场，结果因为PRESS START音乐会而不得不失约了），我把我的第一次献给了山城重庆。

这次“天下聚会”的参与玩家远远超过了组织者的预料，所以整天在会场的每个角落都是挤得水泄不通，而且有不少路过的朋友看到这般热闹的场景也忍不住过来凑个热闹，结果就是里三层外三层的喧闹。就现场来说，主办单位和组委会看来是稍微欠缺一点经验，不过难得的是这份热情和坚持的动力，一个行业的发展一定是一步一步前进的，不可能一天就建成罗马，所以这样的展会对这个行业就是一份积累，质变的前提是量变。


▲下午的时候还在大舞台上安排了简短的专访，实在让我有些受宠若惊。

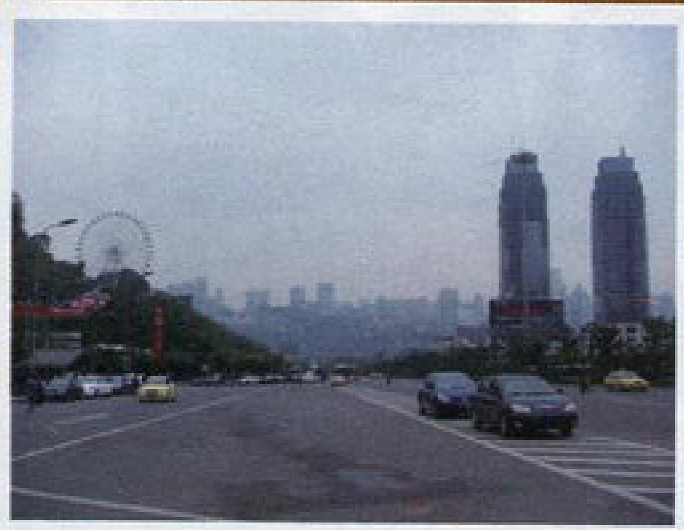
在现场真是让我很感动，鄙人何德何能，能得到大家的支持和错爱，实在让我感觉有些担待不起，无以为报，只有更加努力工作来满足大家，也希望你们能多给我们提提宝贵意见，UCG的进步离不开你们的帮助。

说个有点“Orz”的事情，现场有COSPLAY大赛，关注的人群是最多的，我走的当天下午最后一场是《无双大蛇》人物的群COS，据说是来自外地的一个几十人的团队，服装和表演都非常专业，想想真是不容易。不过最后群体亮相的时候，背景音乐传来熟悉的《勇闯夺命岛》主题曲，当时就Orz了……



▲读者们都很热情，让我也很感动，谢谢大家们的支持。

## 多边形的山城印象



▲山城重庆名不虚传，照片上看不出什么，但实际上这个地形是一个巨大的下坡，而重庆几乎到处都是上上下下的山路，想必重庆的车辆都是爬坡性能极好的。

重庆人真是能吃辣，不过准确地说，应该是麻。来的第一天晚上去北城天街的UME影院看电影，不知道吃什么，只好找一家比较熟悉的味千面馆，点了一份常吃的麻麻辣辣牛肉饭，结果第一口就差点把我麻翻掉，心想在深圳吃的没有这么夸张啊，仔细一看，饭里面添加了不少花椒，看来是根据重庆人的口味做了一些调整，只好忍痛吃完（25元一份，不便宜的……）。重庆是个蛮别致的城市，可惜现在到处都在搞基建，尤其是南坪那边，简直是无路可走，但建设完成后一定是很美的地方，希望以后还能有机会再去。说起重庆的女娃子，真是名不虚传，我就比较纳闷的地方是，这么能吃辣的地方，为啥女娃子的皮肤都那么好咧？

鸣谢北通公司为本次“重庆天下聚会”提供资金及奖品赞助

# 五一哈尔滨天下聚会报道

2009年5月1日，哈尔滨天下聚会有幸与ChinaJoy强强联手，在阿列克谢耶夫教堂广场连续3天掀起了ACG的狂潮！

这次天下聚会，是天下聚会组委会首次在室




■浩浩荡荡的哈尔滨天下聚会组委会，组织严谨，工作能力超强。


■红色太阳棚下，哈尔滨玩家展开了次世代角逐。

外举办展会活动，考虑到天气、场地、人流量等因素，组委会从一开始就将这次活动的侧重点从天下聚会的传统的聚会形式，改为以宣传天下聚会、次世代游戏及游戏文化为主的展览会。而事实证明这个决策也是相当成功的！

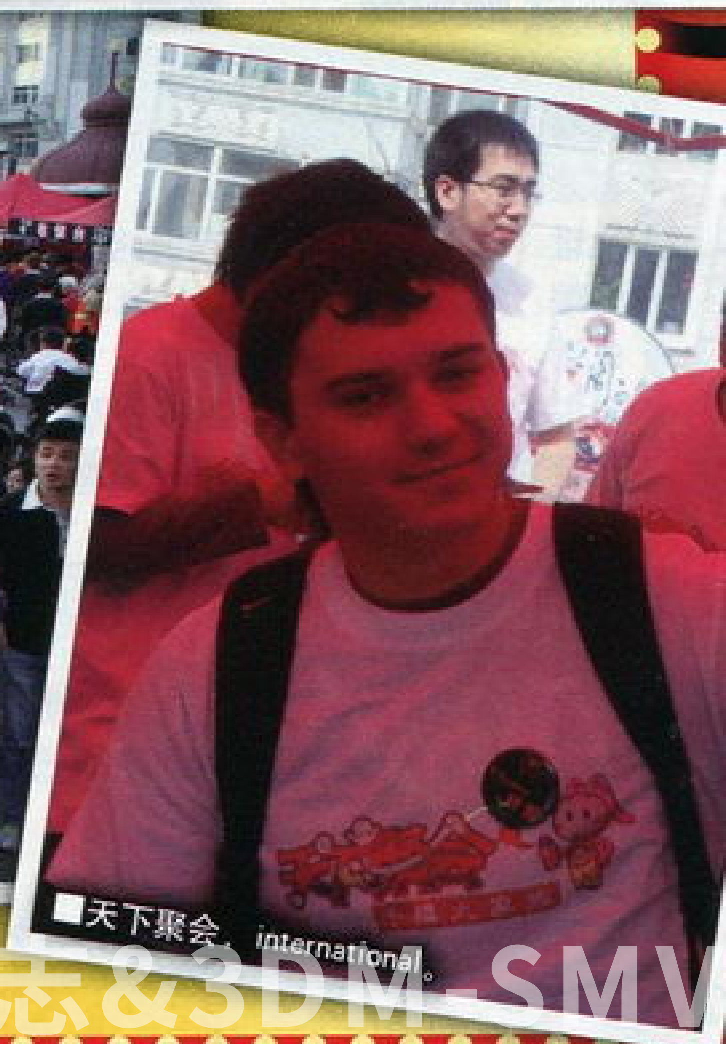
本次天下聚会用多台高清电视展示了当然最热门的《街霸Ⅳ》、《生化危机5》、《白骑士物语》、《杀戮地带2》等次世代大作。还用55寸高清电视播放了《FFⅦ AC》完整版以及《FF XIII》试玩现场演示。当看到重新制作的全高清《FFⅦ AC》时，在场的系列的老玩家无一不泪流满面，如此震撼的效果，给玩家们带来了又一次的感动。不经意间《FFⅦ AC》完整版结束了，然而，传说中的《FF XIII》试玩版上场了！这是大家第一次见到这款巨作的实际运行效果，这就是次世代的《FF》！

翌日，激烈的格斗大赛开始了！《街头霸王Ⅳ》、《GGXX AC+》《MBAC》、《KOF2002UM》、《阿尔卡娜之心2》等最热门的格斗游戏比赛引起了众格斗饭的强力注目！大家的小宇宙都燃烧了！比赛异常激烈，大家互有胜负，而然还是有达人脱颖而出，取得了各项目的冠军。

这次聚会中多次将55寸高清电视及PS3搬到舞台进行宣传。很多不玩游戏、或很少有机会接触游戏的人都感受到了次世代游戏的震撼！我们用最前沿的科技向大家证明：上一个世代已经过去，次世代就在你身边！


■华丽的Show girl，感谢她们在现场的辛勤工作。


■各路人群都被ACG文化吸引到了一块儿。


■天下聚会 international。

主办：千禧★哈尔滨天下聚会组委会
哈尔滨天下聚会交流QQ群：49549966




**想秀你就来!**

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！



### ♂ 俞权桉



性别：男　　年龄：17
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《怪物猎人》、《潜龙谍影》
QQ：524697860
Email：524697860@vip.qq.com
电话：15962941188
想说的话：工口游戏是我的魂来着！

### ♀ 刘媛玥　　昵称：牛肉面

性别：女　　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》、《战神》
地址：贵州省贵阳市云岩区宝山北路199号十栋二单元三楼5号
邮编：580001　　QQ：578815974
Email：578815974@qq.com
电话：13765173870
想说的话：哈哈哈，最近运势不错啊！

### ♂ 陈伯舜　　昵称：饭团

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：上海市浦东新区东波路145弄93号602室
邮编：201208　　QQ：651216372
电话：68465955
想说的话：掌机在手，游戏不愁。

### ♂ 田何辉　　昵称：气体蛇

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBC、PSP
喜欢的游戏：《潜龙谍影》、《生化危机》
地址：北京市海淀区清华园荷清苑小区
邮编：100084
Email：tianhehui@tom.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

### ♂ 赵路晗　　昵称：西门吹猫

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：很多
地址：辽宁省锦州市凌河区中央北街5段3-82号
邮编：121000　　QQ：530373945
Email：530373945@qq.com
想说的话：有共同爱好的人加我Q啊！

### ♂ 金秋池　　昵称：糯米

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《无双》、《传说》
地址：广东省广州市越秀区环市东路犀牛北街71号501
邮编：510075　　QQ：995624491
Email：jinqiuchi@sina.com
电话：37629051
想说的话：《掌机王SP》加油。

### ♂ 沈斌　　昵称：斩妖除魔

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《星之卡比》
地址：江苏省常州市天宁区丽华路田杜村80号
邮编：213000　　QQ：704281026
Email：704281026@qq.com
电话：88836072
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

**罗胜捷　　昵称：ZERO**

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《恶魔城》、《银河战士》、《洛克人》
地址：山东省济宁市华能电厂南苑小区六号楼一单元502号
邮编：272000　QQ：774874688
想说的话：最好能中奖……

**王振兴　　昵称：柳毅**

性别：男　年龄：21
拥有掌机：iDSL
地址：湖南省张家界市永定区张家界航空工业职业技术学院
邮编：427000　QQ：231048331
Email：231048331@qq.com
电话：13487846012
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

**邓维尔　　昵称：口袋SP**

性别：男　年龄：15
拥有掌机：还没有
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《传说》
地址：福建省福鼎市洋中新村9栋2号
邮编：355200　QQ：519465219
电话：0593-2198909
想说的话：千万别用电脑玩掌机游戏，那感觉可是……

**朱鑫嘉**

性别：男　年龄：21
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：江苏省南通市崇川区观音山镇八一花园1幢408室
邮编：226014
电话：15850852400
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

**薛朋　　昵称：逍遥·翼**

性别：男　年龄：12
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《光明之魂》
地址：四川省成都市成华区万年厂万兴街8号联合公寓2栋1单元5楼8号
邮编：610051　QQ：463432034
Email：xiao_yaoyi@126.com
电话：84398459
想说的话：我好想中奖哦！

**苏庆**

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《洛克人》
地址：广西省南宁市横县江滨东路6号
邮编：530300　QQ：274515839
想说的话：大家加我QQ，交流游戏心得。

**陈宇飞**

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《雷电十一人》、《应援团》
地址：内蒙古呼和浩特市玉泉区友谊小区8号楼5单元14号
邮编：010030　QQ：499374232
电话：6308001
想说的话：最爱游戏！

**林谦**

性别：男　年龄：13
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《战神》、《口袋妖怪》
地址：广东省广州市海珠区宝岗大道马冲直街20号401
邮编：510000
电话：84394633
想说的话：I love 《掌机王SP》！

**宁宇　　昵称：东野**

性别：男　年龄：21
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《三国》、《恶魔城》、《口袋妖怪》
地址：辽宁省锦州市辽宁医学院高职学院17号楼424寝室
邮编：121000　QQ：263029824
Email：263029824@qq.com
电话：13614966846
想说的话：因为游戏，我们走在一起。

**杨汇慧　　昵称：HUI-HUI**

性别：男　年龄：25
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：辽宁省沈阳市南屏中路6号沈阳理工大学研究生院二四班
邮编：110168　QQ：43554070
电话：15040333968
想说的话：我很喜欢掌机游戏，《掌机王SP》我永远支持你们！



# 小编博客




## 人比人，不会气死人…●

一天父亲在电话里跟我说，我表哥因为女方家长嫌弃其家贫而不得不与谈了几年的女友分手，之后不到半年，人家又给介绍了一漂亮女孩，见了一面后那女孩死活要跟他（其实表哥人长得也不咋地，可能是看上人家人品了吧），这不，两家就把这亲事定下来了，撇开女孩的这份真心不说，她父母还出钱给这对鸳鸯在市区购了一套房。说到这，父亲叹了口气，说："女儿啊，等你出嫁时爸爸可没这份能耐啊……"我说咱用不着羡慕人家的，大不了我比人家多努力几年。爸爸不语。

我的父亲母亲都是心善之人，在村里口碑极好。从我记事起他们对我的学习和生活方面的管教都极为严厉，虽说成绩不算优秀，但16岁就出远门的我很骄傲我不会像一些都市女孩那样，连自己的生活都不能自理。在我的童年里没有玩具，没有动画片，更没有一家出游动物园的经历。但是我非常怀念我的童年，怀念一家人分吃一袋速冻水饺的幸福感。

父亲向来爱跟自己较劲儿，只因他惭愧于不能给儿女提供富裕的生活。父亲文化不高，但二十多年来一直都在辛苦工作供我们上学。尤记得我考上普高那年，我儿时最好的伙伴让她爸爸花钱上了重点高中，还在村子里大摆宴席庆祝。临走前夜，父亲上夜班归来，在我床边坐了许久，我知道他心里又在自责了。

父亲一辈子都在跟自己较着劲，无论我们怎么劝说，他都不愿意将这个包袱卸下。父亲忙碌的一生教会了我很多东西，也许是因为他的太计较而造就了我现在的平常心。我一直都觉得上天是非常公平的，我不羡慕耀眼富有的明星，因为他们的背后有着娱乐圈不为人知的潜规则，还有环境恶劣的拍摄现场以及无数个将自己当展品的宣传通告；我更不羡慕那些事业有成的企业家，在公司里叱咤风云但却总有着经营不善的家庭。外表越光鲜，内在付出就越多。

所谓"安于贫而乐于道"，孔子常常以得意门生颜回的事例来教育其他学生："贤哉，回也！一箪食，一瓢饮，在陋巷，人不堪其忧，回也不改其乐。"意指：颜回，真贤者啊！用竹子做的箪盛饭，用木头做的瓢饮水，虽住在荒僻巷道，但是颜回始终感到满足、快乐。坚定自己的人生信念，对艰苦的生活泰然处之。



这是我的家乡，照片是多年前拍摄的，是一个已有18年历史的国家铜矿采集地，四面环山。后面的高山我可上去过不少次呢，记得初中一次郊游，我们从山脚出发，爬上山顶，然后就顺着山顶将我们的矿区绕了一圈，那种成就感丝毫不亚于绕西安城墙走一圈。我们走了大半天，人数由一开始的两三百人减少到最后的二三十人（自然有我），很多同学在途中就陆续下山了。但这种经历是一定不会再实现了，其一没有那个体力，其二现在山上的柴火都没人砍了，根本上不了山……

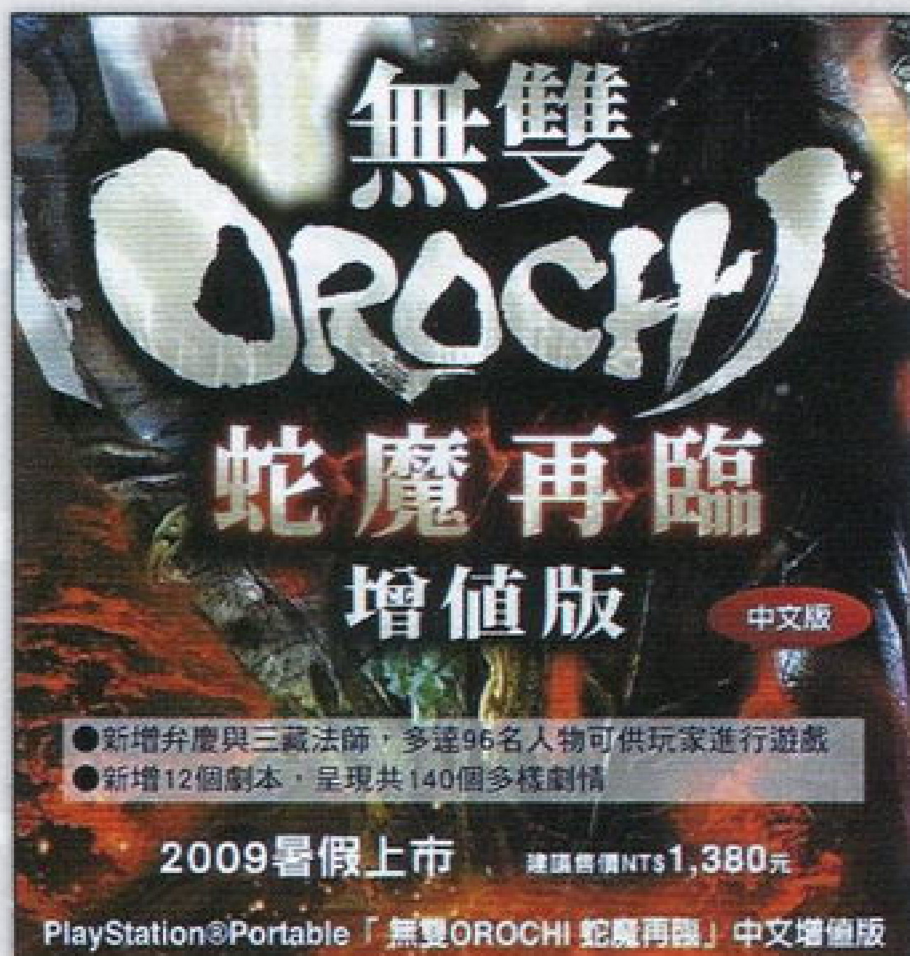
# 掌机王自由谈

栏目主持 马修

近期有个消息让本人很为难，那就是关于《无双大蛇 魔王再临》又将推出增强版，想玩的话，八成要重打一遍，日版那自己都不知道多久的心血时间将成为浮云；可不玩又心痒，相信和我一样心情的《无双》玩家不在少数，而本辑"掌机王自由谈"，给大家带来的就是有关于《魔王再临》的评论——《大腕再临》。

文 古梓

# "大腕"再临
## ——玩《无双大蛇魔王再临》有感




某日，网上传出PSP版《无双大蛇 魔王再临》（以下简称《魔王再临》）要出"中文增值版"的消息，还附上了说明书截图，可信度极高。奇怪的是笔者居然开始没来由地期待起这部在旁人眼中无异于"骗钱"的"新作"，于是抽空把搁置好久的PSP版《魔王再临》玩了一遍，情不自禁，有感而发，这才有了下文。

一定要选最有人气的游戏平台，请著名画师，要设计就得走极端路线。男的包裹严实犯贱装酷卖老，女的穿着暴露装萌卖肉，不脱也得让服装充满暗示性误导。什么三国啊，战国啊，源平不了情啦，西游扑街记啦，能编的全给它编上。武器能自己加属性，还能装炼成能力，每个关卡都堆满了一大票武将，个个有头有脸，穿戴华丽，特牛B那种，玩家一招杀过去，甭管死没死成都得跟玩家说"下次一定要干了你！"，满是无奈加不服的语气，倍有成就感！游戏中弄一个戏剧模式，剧情全部瞎编乱套，光话数就有二十八回。再把戏剧模式的开启和角色等级熟练度挂钩，二十八回不过，你别想用最终BT角色"真·远吕智"，就是一个字，狠！打出来都得花上个把月的时间。周围玩家不是拿全人物就是拿全壁纸的，你要整一大堆问号，你都不好意思跟人家打招呼……你说这样的游戏要完美通关得多少时间？（我觉得怎么着也得五十小时吧？）五十小时？你当人人都开老金啊。一百小时！你别嫌长，还不算走弯路碰壁的。你得研究《无双》粉丝的游戏心理，愿意花五十小时游戏的人，根本就不在乎再多花五十小时。什么叫《无

双》粉丝，你知道吗？《无双》粉丝就是玩《无双》游戏，都愿意花很多时间的，不愿意一扫而过！所以，我们开发无双游戏的口号是，不求最好，但求最费（时）。

看了以上这段，是不是觉得特好笑特荒唐，然则不可否认的是，这就是笔者玩了两个星期《魔王再临》后的真实所感。凭心而论，这次的《魔王再临》相比起前作来说是厚道了不少，所以的的确确够得上"续作"的名号，绝非拼凑些什么就拿来忽悠人的"猛将传"。那么，到底本作有啥亮点弱点爆点呢，请容笔者娓娓道来。

## 关公战秦琼，甚好甚强大

自打《无双大蛇》打出"前所未有"的口号之后，我们惊然发现，原本一向在历史领域很严谨的光荣也会学着来一场史无前例的大杂烩。于是，我们看到了一大堆三国英雄和战国英雄惺惺相惜互助互惠，不抛弃不放弃，联合一众强人把魔王远吕智给彻底推翻的激荡人心之故事。有人说这是恶搞，这是赤裸裸地欺骗玩家智商。笔者却不以为然，要把各个角色融合进去，还要考虑不破坏该名角色给人的原本印象，这本身就很有难度，更别提融合的是如此海量的英雄豪杰。关公战秦琼，这并非是近来才出现的呼唤，老早便有这类说法，那么光荣如此顺理成章之举更没什么不可以的。当然，第一作只是个实验性质的作品，故事的架构以及角色的安排过分老套也在情理之中。

再看看新作《魔王再临》，你会发现，这次大杂烩剧情走得更远了。五个势力中，除了远吕智势力讲述的是《无双大蛇》前的故事之外，其余四个势力全部以一名新角色作为引导，借他的视点展开了一段全新的故事。这类设定其实并不算新鲜，大凡杂烩型剧情几乎都在走这个套路，如"《机战》系列"、如"《王国之心》系列"、又如《NAMCO X CAPCOM》。光荣毕竟在剧情把握和角色设定上经验丰富，这才有了骄傲自负狂妄的天才太公望，不食人间烟火内心思绪复杂的女娲，行侠仗义性情中人的伏羲，以及年轻气盛追求强者身影的源义经。毫不夸张地说，这四个角色的出现甚至抢走了许多三国战国英杰的位置，说他们是名副其实的主角那是一点都不为过的。

戏剧模式的出现多少有点以前"猛将传"的列传影子，惟一区别的是列传是一个人的故事，而戏剧模式中的却是三个人。（你不是一个人啊，不是一个人！）如果说剧情模式走得还不算太远，那么戏剧模式则是把"关公战秦琼"这一思路发扬光大的典范。在这里，不需要考虑历史时间地点人物的联系，只要能窜门的全都窜上去，例如一骑当千三英记，三妻救夫记、师徒战记、鬼才联合记等等，可谓数不胜数。更难能可贵的是，这些故事的剧情编排得甚为巧妙，丝毫看不出敷衍凑数之嫌。不一样的剧情，却是同样的感动，或许这就是《魔王再临》剧情设定上的闪光之处吧。



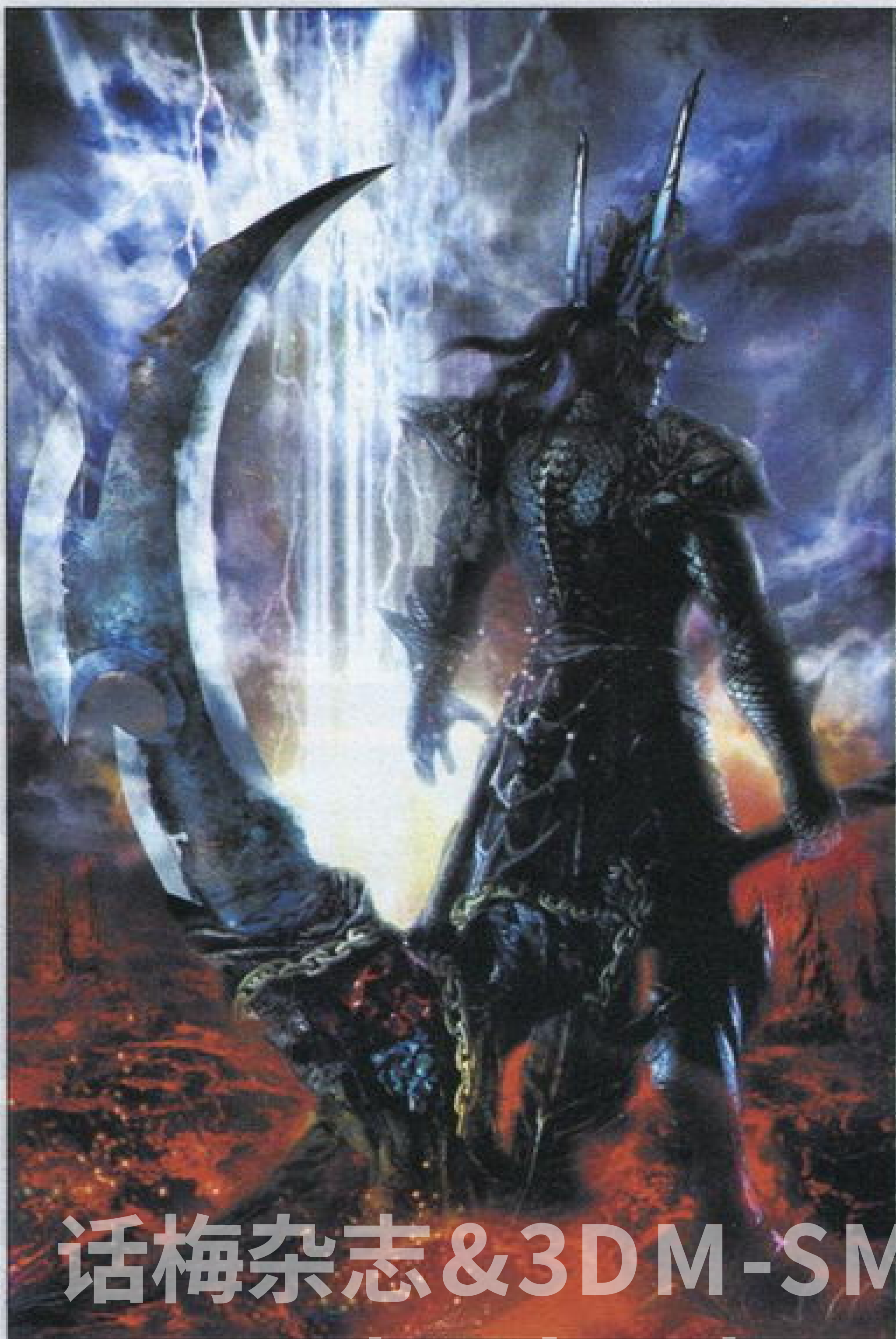
## 自由与调整

无双系列自打有了多武器设定后，似乎总是带着或多或少强迫人的味道。以前的武器，除了属性就是攻击力，一直到了《真三国无双4》，武器才多了许多能力附加值。乍一看貌似自由了不少，可回过头来，这些所谓的附加值还是要靠你去抢去求去刷，依旧不自由得很。《战国无双2》在这方面作出了一大改革，那就是武器的附加能力是可以改造的，相信许多人为了改造出一把自己满意的武器对着小姐姐SL了不少次吧。表面看来自由了，惟独最强武器还是一样的老套，面对于此，咱《无双》玩家能怎么样？惟有认了。真正够得上自由的，或许便是《无双大蛇》，说实话，一开始当拿到一把除了攻击力先天设计好外其余满是空格的武器时，笔者的确是感觉无所适从，大有找不着北的感觉。可研究一番后方恍然大悟，这不就是最为自由的设定吗？武器的所有属性全部都可以自己加，而且这些属性全部是攻击类型的，怎么加，怎么搭配，怎么样才能符合自己的风格和武将的招式性能，完全看你自己。当然，在此之前我们要做的事情还是刷——《无双》的历史莫非就是一个刷装备特技属性的历史吗？你或许会说，把“阳”和“斩”的效果叠加后，这游戏根本没法玩了，太容易了。那么，笔者的答复是，如果对自己能力有自信的人完全可以无视这些，然后继续去挑战激难，说不定还能体验到别样新世界呢。

到了《魔王再临》，武器的自由设定居然还能再度进化，三种炼成能力的附加甚至可以对武将招式进行最为本质的改变，而“天舞”这个一看就是开老金效果的究极能力，附加上去后就算再废的废人也能一跃成为横扫激难的强者。肯定会有人说这根本就是在破坏平衡性，笔者还是那句话，你完全可以不装，没有人逼迫你去装，天舞的存在说高点就是为了弥补某些天生招式强劲却缺少属性招的大将的缺憾，例如在前作混得甚为不如意的可怜小强吕布。

调整一说，本作相比起前作可谓下足了苦功。首先，难度下降了不只一个档次，在前作一上激难，管你角色是否等级封顶，特技是否全练满，一个不小心照样会被杂兵和排排站的远程兵种给打得哭爹喊娘。或许是血哗啦啦地流得太猛，太刺激，对玩家心脏打击过大了，于是经过调整，本作几乎就没出现过“血如流水”般的惨状，就连密集型排列的远程兵种也不多见。对此，新手自然是欢欣鼓舞，不过部分老玩家估计就会很不满吧。前作自由武器属性搭配下，许多本来不咋样的角色一跃成为了杀人越货之强手，平衡性可谓荡然无存。君不见关平一把杀猪刀使个杀猪旋风斩，几圈下来尸横遍野，更别提貂蝉MM一招夺命横扫剪刀脚把多少猛人直接铲死在了空中，如果你仍旧以为本作也可以这么打，那你就大错特错了，大凡强到没边的属性招都被大幅度削弱，就算没削弱也会在发招硬直上给点压力，这一切都是为了两个字——平衡。

玩过前作的玩家应该会抱怨可以玩的模式太少了，就一个剧情模式和自由模式，而剧情模式都自由到可以把自由模式完全无视的地步，也就是说整个游戏就一个模式可玩。玩家是上帝，上帝有了不满，下边的人自然得想办法弥补调整。所以，本作一下子多了三个新模式，戏剧模式前面已经说过，剩下的便是生存模式和对战模式。对战模式没啥好说的，多种玩法多种选择这在过去的《无双》作品中早就司空见惯。不过这个生存模式倒是值得说上一说，整体感觉很像一款3D格斗游戏的简化版本，麻雀虽小五脏俱全，视点可变，战场范围有限制，角色性能各异，虽然平衡性上不咋地（远吕智单单一招C1就可以让大部分敌人扑街到场外去），但也算是做得有板有眼。不得不感叹，“《无双》系列”果然是格斗游戏出身啊！



## 刷到手软，拖到头晕

“刷”这个字，在笔者眼中包含了太多贬义的成分。毕竟笔者的理解，刷就是毫无技术含量只靠运气、然后极为机械化模式化地重复着同一个动作同一个过程。为了合成一把神兵利器，我们必须刷属性；为了合成天舞，我们更要没日没夜地刷那严格到少一点都不成的属性等级；为了万恶的戏剧模式全剧本，我们还要一遍又一遍地凑角色杀将杀兵数，刷等级刷熟练度。如此这般过后，除了身心疲惫之外，还能留下啥？满满的成就感？抱歉，笔者没有。

说到这里就不得不抱怨光荣的凶狠作风，以往的“《无双》系列”，至关重要的便是角色最强武器的取得，可这取得却并不是和时间挂钩的，大凡对自己操作水平有自信的玩家，根本可以不练满角色能力，就带把跟垃圾无异的低等武器去冲高难度，然后满载而归。换句话说，完全看你自己的造化，不行咱就多练练。可本作的设定却直接和时间搭上了线，明摆着要谋杀你时间没商量，看看那“真·远吕智”的出现条件（全势力通关加戏剧模式全剧本通关），貌似很简单是吧？如果我告诉你戏剧模式全剧本出现的条件中有特定角色的熟练度要求更有等级要求，还有全角色平均熟练度30的最究极无赖设定，你会作何感想？这里咱不妨做一道最为简单的数学题，一个角色练满等级和熟练度50最快也要花上一个小时，那么九十多个角色都达成这条件的时间总和是多少？于是乎，近百小时的游戏时间居然是在这无耻的强迫之下完成的，而且整个过程还是最为枯燥没什么技术含量可言的。估计到这时候，大多数人都会选择直接开金手指搞定吧？剩下有信念坚决不开“老金”的可怜人（如笔者）再有爱，或许也只能放弃自力更生这条最为“光荣”之路了。光荣啊光荣，你好学不学，居然玩强制谋杀时间大法，下手也太狠了点吧！

那么这个“拖”字又作何解释？就是“《无双》系列”一直以来的一个顽症“画面拖慢”，玩无双有过一些年月的玩家应该对这个顽症不陌生。当初伴随着光荣甚感自豪的“群制御系统”而来的便是这画面拖慢的问题，而且这么多年过去，这个顽症简直就像是狗皮膏药怎么甩都甩不掉，顽症一发作，整个画面中无论是人还是物，都以近乎半速的动作在龟爬，除了音乐依旧顺畅时间依旧流逝外，你会发现这个世界仿佛中了甄姬的“降速声波”。一直到《真·三国无双4》，光荣自豪地打出了“最大限度改善”的字眼，拖慢现象才得到了当时而言最大程度的修正——几乎没拖慢感觉。而《战国无双2》更是进行再修正，于是乎笔者开始感叹，这拖慢现象终于根治了。




然而，令人备感讽刺的是《无双大蛇》居然再次展现了顽症超牛皮的属性，为什么？你看那黑压压的人头便会明白，本作过分强调人海战术的结果便是拖慢现象的再度回归。的确人一多了，问题也就多了，这还是可以理解的。可到了《魔王再临》中，简直可以说拖慢得笔者整个人都崩溃了，以前拖慢都是一段一段的，过了这段就恢复正常，而《魔王再临》拖慢起来根本就是全场。看看该死的新赤壁之战，你有什么时候觉得自己不是在拖慢中渡过的？有的朋友用阿Q精神胜利法笑称这是“子弹时间”，可笔者却死活笑不出来。万幸的是，PSP版《魔王再临》在保证画面移植度超高水准的同时，居然还把这些部分拖慢得令人绝望的关卡也给修正了，玩起来备感舒心惬意啊。

今时今日，《无双》已然成为光荣手中的摇钱树作品，加点佐料就能肆无忌惮地翻炒移植，这才有了一众玩家愤愤不平批判其“骗钱”。不过“骗钱”一说在笔者看来却并不是很贴切，“骗”是包含着“欺诈”成分的，可光荣的《无双》每次都很清楚详细地介绍着自己的游戏内容，何曾有过耍无赖欺上瞒下之举？说到底还是一句话，姜太公钓鱼愿者上钩。而且说句实话，光荣对待PSP版的《无双》的用心程度远比家用机版的高得多。从当初动作僵硬、走格子兼没啥语音的《真·三国无双PSP》到现在的《魔王再临》，再到《真·三国无双 联合突袭》，进化何其明显，着力改变点更是层出不穷。说“《无双》系列”是大腕，一点都不为过。

# 玩家点评

## NDS 美妙世界

◆Square Enix◆RPG

评论人 约束之地 评分 9

不同于以往除了打怪刷素材就是狠虐BOSS的RPG。《美妙世界》是一款少有的将现代流行元素与少年热血冒险故事完美结合的NDS游戏。可以毫不夸张地说，这是一款经典大作。

众所周知，NDS并不是在硬件上占优势的掌机，然而许多游戏并非靠画面的精美程度来博取玩家好感，大家所认可的往往是游戏操作性强，内涵丰富，创新意识很高。

创意是支持NDS游戏的重要框架，而《美妙世界》正是其中的佼佼者。时尚现代的人设、充满流行元素的时代背景、良好的触摸式战斗方式、饱含新意的养成方式……无一不吸引玩家的眼球。搭配上很潮的服饰以及美味的食物来提高角色的能力，实在是很新奇的理念，而丰富多彩的徽章攻击方式也是本作的一大亮点。不过让笔者遗憾的是，人物改变服装装备时，角色的外形并没有相应的改变，依旧是那套“新手装”，看久了不免会审美疲劳。

再来谈谈游戏的其余部分。动感十足的背景音乐，明亮鲜明的线条画面，带给人一种视觉上的享受。这两点其实很重要。只有在视觉和听觉上有些触动，在反复刷徽章，服装等素材时才不会产生厌烦。

游戏中的怪物设计很独特，是一种叫做“噪音”的生物。



“噪音”可以影响人们的思想，从而改变他们的言行举止。而玩家则需要通过战斗帮助人们消除这些“噪音”，让他们远离悲观消极的情绪，积极地生活下去——或许这就是本作想要传递的理念吧。

生活和游戏其实有许多相通之处。正如在游戏中不屈地和各种BOSS纠缠，为了某件装备不停地刷素材，生活中各种坎其实也能靠努力来跨越。正如游戏中说的：“It's a wonderful world!”

## PSP 太平洋风暴 战舰大和 拂晓出击

◆System Soft Alpha◆SLG

评论人 刘三好 评分 5



当PSP版《太平洋风暴》公布时，我还是期待了一下，然而玩了后却发现，本作不是一般的繁琐，一层进去一层的菜单以及各种各样的数据实在是让人头大。游戏开始的动画还是不错的，拂晓时和美军舰载机战斗的大和号，还是很让人期待游戏中的战斗画面——但是，想进入战斗画面却最少需要一个小时。

没错，这是一款回合制的SLG，但是战场却大到整个太平洋，密密麻麻的城市、海港、机场、舰队——刚开始玩，简直让人无从下手。笔者仅搞懂如何操作的时间就用了一个小时。

然而一个小时仅仅是操作上手的时间，复杂的系统需要的时间更是极长，舰队编成、开发、生产以及各种繁琐的命令，让人很容易丧失耐心，生产的条件又往往让人无奈。而即使明白了操作、一定程度上熟悉了系统，要把整个太平洋的舰队和军事基地的任务布置好，差不多也得半个小时到一个小时……

接下来说说战斗，由于飞机有阵型指令，舰船有各种攻击躲避指令，因此战斗中给玩家的自由还算比较大。虽然战斗指令值得研究，但战斗画面实在是粗糙得可以，马赛克清晰可见，实施地面轰炸时地面更是糊成一片。舰船的战斗更是敷衍，无论是战列舰巡洋舰还是什么舰，都是一个模子一样大小，攻击也不过是调转旋转炮塔打上一炮。而陆战部分更是单调，一律的装甲车+人的单调对射。

游戏的音乐音效还不错，不过厂商做了不少此类题材的游戏，而音效音乐也基本是通用。

总的来说，这款游戏推荐给真正的太平洋海战迷，任何伪非的、悟性差的以及没耐心的还是退让吧，除非你已经很习惯了PC版原作的繁琐。

# 火热秘技

前一段出去玩，在火车站等车的时候无聊就拿出小N来玩，差不多可以上车的时候抬头一看周围还有两个人在玩NDS：一位学生模样的小哥手持一台银色NDS在玩《恶魔城》，一位MM拿着台粉色的NDSL在玩《料理妈妈》，而我手里的黑色NDSi则正跑着《马车》，虽然三位玩家没交流，不过倒是给NDS家族来了次大聚会。

栏目主持：盲先知

## NDS 日版 节奏天国 金 秘技

リズム天国 ゴールド

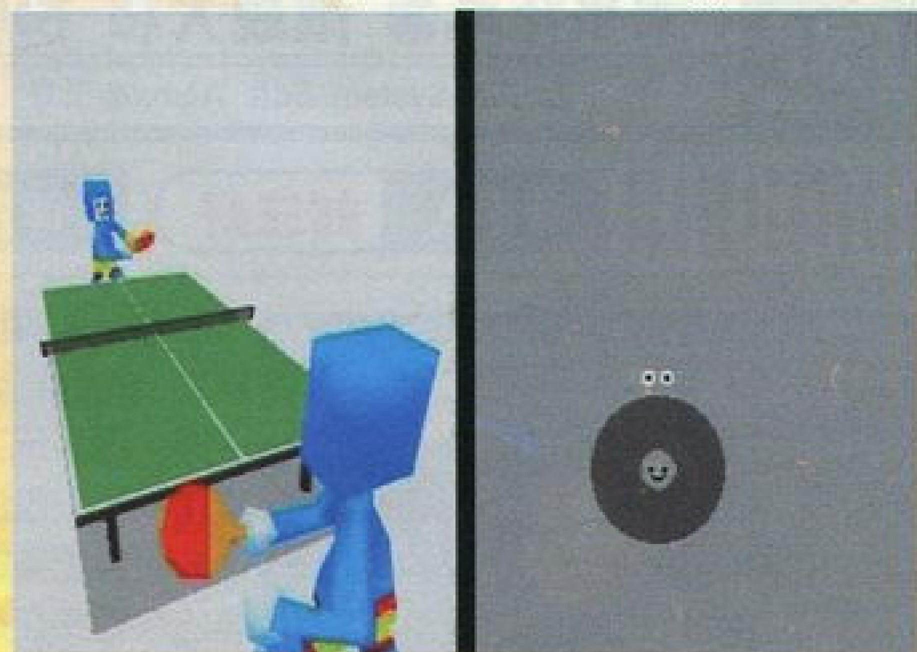
### ○解锁要素

在游戏的每个关卡中获得最高评价就能获得金币，随着金币数的增加，游戏中就能玩到一些迷你游戏，不过有些迷你游戏还需要其他的条件。

| | |
|---|---|
| 基础吉他课程 | 完成关卡6-3并获得过15枚以上的金币 |
| 高级吉他课程 | 完成关卡10-4并获得过35枚以上的金币 |
| Airboard游戏 | 完成表关卡中的6个Remix关可以开启此迷你游戏 |
| 音乐盒 | 在所有关卡获得Perfect评价即可开启音乐盒中的所有音乐 |

### ○隐藏电话音乐

在游戏中，玩家可以玩用电话按键演奏音乐的迷你游戏，这时如果拨打特定的号码就能听到隐藏的音乐。在日版中，输入“831*831*831*”、“2*21*98”、“246936*1”、“44*82831*”分别可以听到不同的音乐。而在美版中，输入的号码变成了“5553282338”、“5557325937”、“5557268724”、“5557625688”。



## NDS 日版 龙珠改 赛亚人来袭 秘技

ドラゴンボール改 サイヤ人来袭

### ○收集龙珠

在15章之后，到神殿和波波谈话可以领到收集龙珠的任务。在收集后，神龙会提出6种愿望供选择，分别是：经验值がいっぱい欲しい（全员获得30000经验值）、たくさんAPが欲しい（全员获得5000AP）、大金持ちにしてくれ（获得100000金钱）、新しい场所に行きたい（可以前往

封锁区域）、すごいアイテムが欲しい（获得“重い道着”）、最强の敌と战いたい（与隐藏BOSS战斗）。这6种愿望每次会随机出现5个备选，其中前三个是可以重复选择的。

### ○收集胡萝卜

在第2章击败兔子之后可以获得“人参化のてぶくろ”，装备后击败敌人就能得到胡萝卜。在西之都旧街区有一名NPC专门收集胡萝卜，玩家给他胡萝卜可以换得不少道具。1根胡萝卜可以换得豆子，100根可以换得“秘密の抜け道”，500根可换得“ゼニーラッシュ”，1000根能得到打开武道会场的下水道门的钥匙，这里有两个强力道具在等着玩家。

### ○收集敌人




天津饭的魔封波可以把敌人封到电饭锅里从而收集之，在第10章之后，神仙会委托玩家收集敌人，根据收集数量玩家可以获得一些道具。收集到30种敌人可以获得“オフェンスリング”，收集60种敌人能获得“良い电子レジャー”，120种时得到“神样の道着”，全部敌人收集则可以获得“スパークブーツ”。

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

## NDS 日版 迷宫与水坝 金手指

ダン←ダム

### ○GameID：CDDJ ac41baab

**金钱最高**
```
020ae4b0 0098967f
```

**经验最高**
```
020ae4ac 0098967f
```

**按SELECT键全加工素材99个**
```
94000130 fffb0000
d5000000 00000063
c0000000 0000003f
d8000000 020ada2e
d2000000 00000000
```

**蓄水量最高**
```
020ae4b4 0001869f
```

**按SELECT键全素材99个**
```
94000130 fffb0000
d5000000 00000063
c0000000 0000001f
d8000000 020ada0d
d2000000 00000000
```

**按SELECT键全回复道具999个**
```
94000130 fffb0000
d5000000 000003e7
c0000000 0000000a
d7000000 020ad9f6
d2000000 00000000
```

**按SELECT键全设施出现**
```
94000130 fffb0000
c0000000 00000008
220ad964 00000000
dc000000 00000010
d2000000 00000000
```

**按SELECT键全设施最大改造**
```
94000130 fffb0000
c0000000 00000008
020ad958 00053020
dc000000 00000010
d2000000 00000000
```



## NDS 日版 龙珠改 赛亚人来袭 金手指

ドラゴンボール改 サイヤ人来袭

### ○GameID：BRPJ c0463dfd

**金钱最高**
```
020d2f70 0098967f
```

**气槽最高**
```
2209ec73 00000064
```

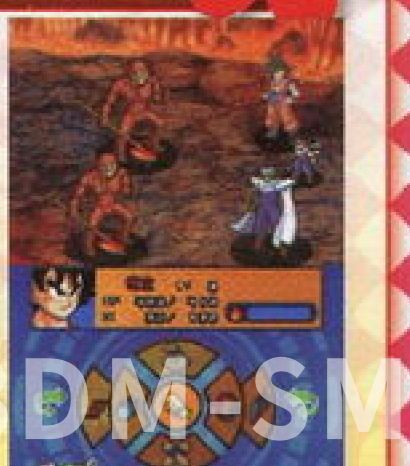
**升级时获得BP点数999**
```
12032b76 0000e1c0
```

**HP最高**
```
c0000000 00000007
120d3f00 0000270f
120d3f04 0000270f
120d3f08 0000270f
dc000000 00000240
d2000000 00000000
```

**KI最高**
```
c0000000 00000007
120d3f10 0000270f
120d3f14 0000270f
120d3f18 0000270f
dc000000 00000240
d2000000 00000000
```

**SPARKING槽最高**
```
c0000000 00000007
220d3f6c 00000064
dc000000 00000240
d2000000 00000000
```

**打倒敌人后必定入手道具**
```
1206a84e 0000e1e0
```



# 掌机游戏综合发售表

## NEW GAME RELEASE SCHEDULE

**发售表阅读说明**

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

《DQIX》的延期致使今年上半年NDS的软件阵容略显苍白，不过月底两款大作的发售相信一定会令NDS玩家感到满足。《逆转检察官》作为“《逆转》系列”的外传，起用了人气超高的御剑作为主角，而游戏方式的改变相信也能让玩家感到新意。《王国之心 358/2天》作为“《王国之心》系列”久违了的掌机新作，首次加入了多人联机的游戏模式，而对于系列老玩家来说，游戏剧情中交代的东西相信也是他们所关注的一个焦点。

## NINTENDO DS



| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2009年5月 | | | | | |
| 21日 | 斯隆与马克海尔的谜之物语 | スローンとマクヘールの谜の物语 | Level-5 | ETC | 3500日元 |
| 21日 | 创造职业棒球队2 | プロ野球チームをつくろう！2 | SEGA | SLG | 5229日元 |
| 21日 | 由我守护你 | 俺がオマエを守る | Idea Factory | ACT | 5040日元 |
| 21日 | 有罪×无罪 | 有罪×无罪 | NBGI | AVG | 5040日元 |
| 28日 | 逆转检察官 | 逆转检事 | Capcom | AVG | 5040日元 |
| 28日 | 寒蝉鸣泣之时 绊 第三卷·螺 | ひぐらしのなく顷に绊 第三卷·螺 | Alchemisit | AVG | 3990日元 |
| 28日 | 回忆之日3 | デイズ オブ メモリーズ3 | SNK Playmore | AVG | 5040日元 |
| 28日 | 凉宫春日的直列 | 凉宫ハルヒの直列 | SEGA | AVG | 5040日元 |
| 28日 | 大剑 银眼的魔女 | クレイモア 银眼の魔女 | DigitalWorksENT | ACT | 4980日元 |
| 28日 | 魔女传奇 见习魔女与七公主 | ウィッチテイル 见习い魔女と7人の姬 | 日本一Software | RPG | 5040日元 |
| 30日 | 王国之心 358/2天 | キングダムハーツ 358/2 Days | Square Enix | RPG | 5980日元 |
| 2009年6月 | | | | | |
| 2日 | 印地安纳琼斯与王者之杖 | Indiana Jones and the Staff of Kings | Activision | ACT | 29.99美元 |
| 4日 | 孙子兵法DS | 孙子の兵法DS | Media-5 | ETC | 3800日元 |
| 9日 | 吉他英雄巡演 摩登演奏 | Guitar Hero On Tour: Modern Hits | Activision | MUG | 39.99美元 |
| 11日 | 无限航路 | 无限航路 | SEGA | RPG | 5500日元 |
| 11日 | 成为魔女 | 魔女になる。 | Tryfirst | AVG | 5040日元 |
| 18日 | 多湖辉的头脑体操 第1集 解谜环球旅行 | 多湖辉の头の体操 第1集 谜解き世界一周旅行 | Level-5 | ETC | 3200日元 |
| 18日 | 多湖辉的头脑体操 第2集 银河横断解谜冒险 | 多湖辉の头の体操 第2集 银河横断谜解きアドベンチャー | Level-5 | ETC | 3200日元 |
| 18日 | 骷髅13 追踪档案G13 | ゴルゴ13 ファイルG13を追え | MMV | AVG | 5229日元 |
| 25日 | 不可思议游戏DS | ふしぎ游戏DS | Idea Factory | AVG | 5040日元 |
| 30日 | 哈利波特与混血王子 | Harry Potter and the Half-Blood Prince | EA Games | A·AVG | 29.99美元 |
| 未定 | 歌谣世代 | ザ☆歌谣ジェネレーション | AQ Interactive | MUG | 5040日元 |
| 2009年7月 | | | | | |
| 11日 | 勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者 | ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人 | Square Enix | RPG | 5980日元 |
| 23日 | 萌菌物语DS | もやしもんDS | Takara Tomy | SLG | 5040日元 |
| 30日 | 噗哟噗哟7 | ぷよぷよ7 | SEGA | PUZ | 5040日元 |
| 30日 | 心跳魔女＋ | どき魔女ぷらす | SNK Playmore | AVG | 5040日元 |
| 未定 | 咕噗！小芝麻！ | クプ～！まめゴマ！ | Creative Core | ETC | 5040日元 |
| 2009年8月 | | | | | |
| 6日 | アイテムゲッター 仆らの科学と魔法の关系 | 道具获取者 我们的科学与魔法的关系 | 5pb. | RPG | 5040日元 |
| 2009年10月 | | | | | |
| 1日 | 雷电十一人2 威胁的侵略者 | イナズマイレブン2 胁威の侵略者 | Level-5 | RPG | 售价未定 |
| 2009年春 | | | | | |
| 未定 | 战略终结者 莉迪纳加德战记 | タクティクスレイヤー リティナガード战记 | D3 Publishier | S·RPG | 5040日元 |
| 2009年夏 | | | | | |
| 未定 | 深爱 | ラブプラス | Konami | AVG | 售价未定 |
| 未定 | BLEACH DS 4th 烈焰使者 | BLEACH DS 4th: フレイム·ブリンガー | SEGA | ACT | 售价未定 |
| 未定 | 狼与香辛料 渡海之风 | 狼と香辛料 海を渡る风 | Askii Media Works | SLG | 售价未定 |
| 2009年秋 | | | | | |
| 未定 | 口袋妖怪 心金 | ポケットモンスター ハートゴールド | Nintendo | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 口袋妖怪 灵银 | ポケットモンスター ソウルシルバー | Nintendo | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 雷顿教授与魔神之笛 | レイトン教授と魔神の笛 | Level-5 | AVG | 售价未定 |
| 未定 | 沙加2 秘宝传说 命运女神 | サガ2 秘宝传说 GODDESS OF DESTINY | Square Enix | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 海腹川背·旬 第二版 完全版 | 海腹川背·旬 セカンドエディション完全版 | Genter Prise | ACT | 5040日元 |
| 发售日未定 | | | | | |
| 未定 | 召唤之夜X 泪之王冠 | サモンナイトX Tears Crown | NBGI | RPG | 6090日元 |
| 未定 | 二之国 | 二ノ国 | Level-5 | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地 | ドラゴンクエストⅥ 幻の大地 | Square Enix | RPG | 售价未定 |

## BLEACH 灵魂升温6

期待度 B

5.14 ■SCEJ ■FTG ■4980日元



改编自漫画《BLEACH》的“《灵魂升温》系列”以其优秀的素质受到了众多FANS的支持，现在该系列的第6作也登场了。故事模式收录了从“死神代行篇”到今年春季播放的最新篇的大部分内容，重现了原作中各种经典场面。值得一提的是，本作还能通过与系列前5作的记录进行联动来使一些角色在初期就可使用，并且本作还附带了《BLEACH》的另一游戏分支系列《灵魂嘉年华》续作的体验版。

## 斯隆与马克海尔的谜之物语

期待度 B

5.21 ■Level-5 ■ETC ■3500日元



本作是由打造了大热门解谜游戏“《雷顿教授》系列”的Level-5推出的一款解谜新作。游戏取材自保罗·斯隆和德斯·马克海尔所著的水平思考推理作品《海龟汤》，原作自1992年发售后，在欧美地区获得了巨大的反响。本作不同于以往的问答类游戏，在系统给出题目之后，玩家要从题目中选择关键词，然后利用这些关键词来向出题者询问，最终导出正确的答案。

## PLAYSTATION PORTABLE



| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2009年5月 | | | |
| 28日 | 勇者30 | 勇者30 | MMV | RPG | 4410日元 |
| 28日 | 欢迎来到绵羊村 携带版 | ようこそ ひつじ村 ポータブル | Success | SLG | 5040日元 |
| 28日 | 秋之回忆6 三角波动 | メモリーズオフ6 ~T-Wave~ | 5pb. | AVG | 5040日元 |
| 28日 | 凯蒂猫的快乐装饰 | ハローキティのハッピーアクセサリー | Dorasu | PUZ | 3990日元 |
| 28日 | 传颂之物 携带版 | うたわれるもの PORTABLE | Aquaplus | S・RPG | 5040日元 |
| 28日 | 竹刀少女 接下来的挑战 | バンブー・ブレード それからの挑战 | Gadget Soft | AVG | 5040日元 |
| | | 2009年6月 | | | |
| 2日 | 印地安纳琼斯与王者之杖 | Indiana Jones and the Staff of Kings | Activision | ACT | 39.99美元 |
| 4日 | 新世纪福音战士 序 | エヴァンゲリヲン：序 | NBGI | A・AVG | 6090日元 |
| 4日 | 西村京太郎旅行悬疑 险恶的季节 东京~南纪白滨连续杀人事件 | 西村京太郎トラベルミステリー 悪逆の季节 东京~南纪白滨连续杀人事件 | MMV | AVG | 5040日元 |
| 11日 | 踏上自信的征途 | 己の信ずる道を征け | From Software | PUZ | 3990日元 |
| 11日 | 新世纪福音战士 钢铁的女友2nd 携带版 | 新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド2nd ポータブル | Cyber Front | AVG | 3990日元 |
| 11日 | 半吊子英雄传 太阳与月亮的故事 | なりそこない英雄谭 月と太阳の物语 | Irem | RPG | 5040日元 |
| 16日 | 泰格伍兹PGA巡回赛10 | Tiger Woods PGA TOUR 10 | EA Sports | SPG | 39.99美元 |
| 18日 | Fate/无限代码 携带版 | Fate/アンリミテッドコード ポータブル | Capcom | FTG | 5240日元 |
| 18日 | 枪声与钻石 | 铳声とダイヤモンド | SCEJ | AVG | 4980日元 |
| 25日 | 青空下的约定 手心的乐园 | この青空に约束を てのひらのらくえん | TGL | AVG | 6090日元 |
| 25日 | 瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿 | ヴァルハラナイツ2 バトルスタンス | MMV | A・RPG | 3990日元 |
| 25日 | 秋之回忆 雨后 | メモリーズオフ After Rain | 5pb. | AVG | 5040日元 |
| 25日 | 剑、魔法与学园物2 | 剑と魔法と学院モノ。2 | Acquire | RPG | 5229日元 |
| | | 2009年7月 | | | |
| 2日 | 初音未来 女歌手计划 | 初音ミク -プロジェクト ディーヴァー | SEGA | MUG | 6090日元 |
| 2日 | 我的暑假4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图 | ぼくのなつやすみ4 濑户内少年探侦团、ボクと秘密の地图 | SCEJ | A・AVG | 4980日元 |
| 9日 | MAPLUS 携带导航软件3 | MAPLUS ポータブルナビ3 | Edia | ETC | 8190日元 |
| 9日 | 世界因我而转 光与暗的公主 | 世界はあたしでまわってる 光と暗のプリンセス | Global A Entertainment | RPG | 5040日元 |
| 16日 | 伊苏Ⅰ&Ⅱ 年代记 | イースⅠ&Ⅱ クロニクル | Falcom | A・RPG | 5040日元 |
| 23日 | 魔女计划 | （PW）プロジェクトウィッチ | Gungho Works | A・AVG | 5040日元 |
| 23日 | 兰岛物语 少女的约定 | レアランドストーリー 少女の约定 | Arc System Works | AVG | 5040日元 |
| 30日 | ToHeart2 携带版 | ToHeart2 PORTABLE | Aqua Plus | AVG | 5040日元 |
| 30日 | 新世纪福音战士 战斗交响曲 携带版 | 新世纪エヴァンゲリオン バトルオーケストラ PORTABLE | Broccoli | FTG | 5040日元 |
| 30日 | 装甲核心3 携带版 | アーマード・コア3 ポータブル | From Software | ACT | 3980日元 |
| | | 2009年8月 | | | |
| 6日 | 流行之神3 警视厅怪异事件档案 | 流行り神3 警视厅怪异事件ファイル | 日本一Software | AVG | 5229日元 |
| 6日 | 对决传说 | テイルズ オブ バーサス | NBGI | FTG | 5200日元 |
| 27日 | 薄樱鬼 携带版 | 薄樱鬼 ポータブル | Idea Factory | AVG | 5040日元 |
| | | 2009年9月 | | | |
| 17日 | 伊苏7 | イースセブン | Falcom | A・RPG | 6090日元 |
| | | 2009年夏 | | | |
| 未定 | 灵魂能力 破碎的宿命 | ソウルキャリバー Broken Destiny | NBGI | FTG | 售价未定 |
| 未定 | 冬宫Ⅱ 双生女神与命运的大地 | エルミナージュⅡ ~双生の女神と运命の大地~ | Star Fish | RPG | 6090日元 |
| | | 2009年 | | | |
| 未定 | 死神在背后 | うしろ | Level-5 | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 纸盒战机 | ダンボール战机 | Level-5 | RPG | 售价未定 |

# DVD光盘内容导视

## 游戏展望台

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！


沙加2 秘宝传说 命运女神

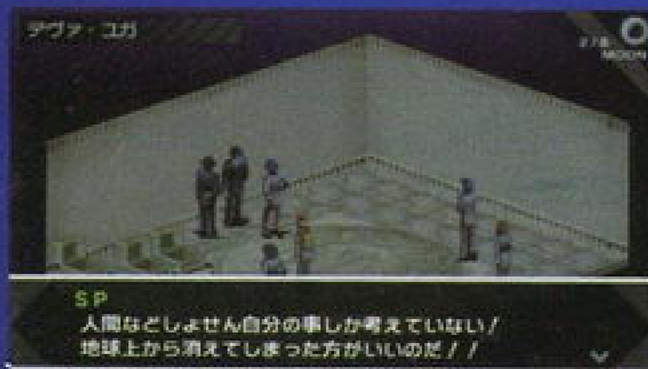

装甲核心3 携带版


初音未来 女歌手计划


无限航路

## 新作特搜队

最新发售游戏影像直击






龙珠改 赛亚人来袭
Persona
迷宫与水坝
枪声与钻石
X战警前传 金刚狼
永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁
黑执事 幻影幽灵
嘻哈飙车族 街头赛车
风云！大笼城
由我制造

## 随盘附送

最新热门游戏火热附送



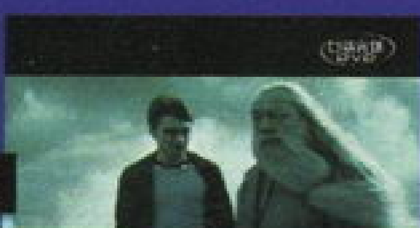

2款PSP ISO
Persona
X战警前传 金刚狼
5款NDS ROM
迷宫与水坝
龙珠改 赛亚人来袭
X战警前传 金刚狼
风云！大笼城
由我制造

还有全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《真·三国无双 联合突袭》OST等着你。

## 电影前线


变形金刚 堕落者的复仇


终结者 救世主


哈利·波特与混血王子

## 口袋特企


《MHP2G》训练所任务讨伐演示

## 《口袋光环DVD》Vol.111有奖问答题目

在《嘻哈飙车族 街头赛车》的演示视频中，小编操作赛车在比赛结束后获得了什么奖杯？

A：金杯 B：银杯 C：铜杯

本辑活动奖



PEGA双核动力站 3名

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或E-mail联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

# 中奖名单

## 《掌机王SP》第109辑大奖揭晓

## 中奖者名单公布

### 一等奖




6名

| | |
|---|---|
| 哈尔滨市 | 贾润 |
| 蚌埠市 | 蒋雨辰 |
| 焦作市 | 林琛城 |
| 湖州市 | 唐皓 |
| 沈阳市 | 文艺 |
| 西安市 | 张阳洋 |

### 二等奖

5名

NDS烧录卡

电池、耳麦、电源

| | |
|---|---|
| 绍兴市 | 蔡亮 |
| 南京市 | 陈江东 |
| 重庆市 | 练新 |
| 杭州市 | 王勇 |
| 上海市 | 王泽洲 |
| 南宁市 | 肖健 |

### 三等奖

北通掌机周边 6名

| | |
|---|---|
| 无锡市 | 费宁 |
| 广州市 | 黎俊健 |
| 沈阳市 | 刘骁 |
| 重庆市 | 王镇 |
| 北京市 | 张晨 |
| 福州市 | 张群 |

### 《掌机王SP》第109辑DVD问答——中奖名单

U2DS烧录卡 3名

Vol.109有奖问答答案：B

#### 有奖问答中奖名单

| | |
|---|---|
| 上海市 | 郑一帆 |
| 北京市 | 刘小龙 |
| 北京市 | 任远 |

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。




ISBN 978-7-89476-153-8